

**Universidad de Zaragoza
Facultad de Ciencias de la Salud**

Grado en Terapia Ocupacional

Curso Académico 2016 / 2017

TRABAJO FIN DE GRADO

Propuesta de un programa de intervención en guarderías para la
prevención de alteraciones del desarrollo desde Terapia Ocupacional

Approach to intervention programme for developmental disorders prevention in
kindergartens from Occupational Therapy

Autor/a: Elena Costa Mur

Director 1. Elena Ramos Romero

Índice

1. Resumen	3
2. Introducción	4
3. Objetivos	8
4. Metodología.....	9
5. Desarrollo.....	12
6. Conclusiones.....	19
7. Bibliografía	20
8. Anexos	24

1. Resumen

Los primeros años de vida del niño son cruciales para una adecuada maduración del sistema nervioso central, que resulta de una interacción dinámica del mismo con el entorno que le rodea. Por ello, es muy importante la detección precoz en esta etapa, de signos alterados de madurez neurológica, que puedan indicar posteriores alteraciones en diferentes áreas de su desarrollo (motor, aprendizajes-cognitivo, comunicación, emocional y/o social).

Atendiendo a esta problemática, el siguiente trabajo trata sobre la propuesta de un programa llevado a cabo desde terapia ocupacional para la identificación y prevención de signos de inmadurez neurológica, basado en la observación de 0 a 3 años en el ámbito de la guardería. El programa está constituido por cuatro fases. Una fase de información, en la que se explican los procedimientos del programa, fase de evaluación inicial, destinada a recoger información sobre el desarrollo psicomotor de los niños mediante la cumplimentación de una serie de ítems por parte de los padres y la administración de una escala observacional por el terapeuta, la fase de intervención que incluye la actuación con diferentes actividades a través del juego y por último la fase de reevaluación para verificar si el programa ha sido efectivo.

Para finalizar se expone una conclusión que contiene las expectativas del programa.

Palabras clave: Terapia Ocupacional, guarderías, prevención, infancia, alteraciones del desarrollo.

2. Introducción

Cada vez son mas frecuentes las alteraciones del desarrollo psicomotor en la etapa infantil, habiendo menos casos diagnosticados que los realmente existentes ya que solo a los niños con algún tipo de problema ya detectado se les realizan pruebas diagnosticas, dejando fuera a aquellos que no presentan ningún síntoma aparente. Asimismo, existe evidencia de que la detección precoz de este tipo de problemas posibilita un tratamiento adecuado (1, 2, 3).

Los primeros años del desarrollo infantil son especialmente importantes ya que en este periodo se adquieren diversas funciones como la marcha , el control postural, la comunicación etc., y habilidades cognitivas, motrices, sociales y emocionales. Además, las distintas experiencias vivenciadas por el niño durante estos años determinan la maduración de su sistema nervioso central (4, 5).

Este desarrollo infantil se forma a partir de una interacción dinámica entre elementos genéticos, propios del niño que no se pueden modificar, de factores biológicos, los cuales hacen referencia al estado de salud y por último, de factores psicológicos y sociales, es decir de la interacción del niño con los demás y el medio que le rodea (5, 6).

La prevención e intervención en la primera infancia es crucial debido a que la plasticidad cerebral es mayor a menor edad, aunque este presente durante toda la vida. Esta plasticidad cerebral es la que permite al cerebro adaptarse y reorganizarse atendiendo a las demandas del medio (7).

Justificación de la intervención desde terapia ocupacional

Se ha considerado interesante abordar el ámbito de la guardería desde terapia ocupacional, debido a que con la prevención de posibles déficits desde la primera infancia, se pueden evitar problemas futuros al comenzar la etapa escolar infantil y primaria.

En base a la definición del dominio de la terapia ocupacional, según el marco de trabajo para la practica de terapia ocupacional, "apoyar la salud y la participación

en la vida a través del compromiso con la ocupación”, esta profesión puede intervenir a través de la realización de actividades significativas para el individuo teniendo en cuenta sus potencialidades y sus limitaciones (8, 9).

Esta intervención, para prevenir y abordar a tiempo los posibles problemas del desarrollo, cobra importancia ya que éstos producen un alto impacto en el desempeño ocupacional. En la intervención, el terapeuta ocupacional tiene una visión global del niño y la niña, considerando como aspectos importantes a la familia y los entornos en los que crece. De esta manera, es posible conseguir el éxito del tratamiento, logrando que el niño alcance un adecuado desarrollo de acuerdo con su edad cronológica (10, 11, 12).

Para la detección de posibles signos de alarma y la prevención de déficits sensoriomotores, psicosociales y cognitivos es esencial conocer el desarrollo normal a lo largo de la vida. Para ello hay que saber en que áreas de ocupación participan los niños y las niñas de 0 a 3 años y los hitos de desarrollo esperados en ellos (13). (ANEXO 1) (14).

Siguiendo la clasificación del marco de trabajo de la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA), se puede considerar que en las áreas ocupacionales principales en las que se ven involucrados los niños y las niñas de 0-3 años son el juego, las actividades de la vida diaria, la educación, el ocio y tiempo libre, el descanso y el sueño y la participación social (8, 15).

El juego, definido según el marco de trabajo para la práctica de la terapia ocupacional como “cualquier actividad organizada o espontánea que proporcione disfrute, entretenimiento o diversión”, se puede considerar la ocupación más importante de todas en la infancia porque contribuye en los aprendizajes y es a la que más tiempo dedican los niños. Además, favorece el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional y contribuye a formar el autoconcepto, los futuros roles, mejorar la autoestima y ayuda al manejo de la frustración (15).

Desde la terapia ocupacional, el juego va a ser utilizado en la intervención tanto como medio como un fin. Pudiendo ser, la participación en el juego, un proceso

para mejorar los factores y el desarrollo del niño, o siendo la implicación en el mismo el objetivo perseguido por la intervención (16, 17).

En base a Piaget, para el cual el juego cambia dependiendo de la madurez cognitiva, los niños y las niñas hasta los 2 años se encuentran en la etapa del juego sensorio-motor y de los 2 a los 6 años en el juego simbólico.

A la hora de participar en las actividades básicas e instrumentales de la vida diaria, los niños y las niñas desarrollan habilidades de autocuidado (control de su propio cuerpo) influidos por su contexto que determina cuándo y cómo van a desempeñar esas habilidades.

El desarrollo de habilidades sociales, emocionales, la autoestima y el bienestar psicológico van a estar influidos en gran medida por la participación en actividades escolares, en este caso de la guardería, ya que es un lugar dónde pasan mucho tiempo. Hay que considerar que los niños y las niñas en este rango de edad, de 0 a 3 años, observan y exploran a sus iguales pero con poca interacción entre ellos.

En este aspecto también hay que contemplar a la familia ya que es un conjunto en el que si se produce un cambio afecta a todos sus componentes. Apoya en la resiliencia del niño y la niña, fomenta el afecto, ayuda a definir roles, provee apoyo emocional, salud y contribuye en la participación de actividades y en el desarrollo de responsabilidades (14, 18).

En los primeros meses de vida, los bebés, presentan reflejos como función de supervivencia y desaparecen progresivamente durante el primer año. Hay que prestar atención a ellos ya que la persistencia de los mismos pueden causar dificultades en las habilidades motoras y es un indicador de la maduración del sistema nervioso central. Lo mismo ocurre con las reacciones automáticas y el control postural, las cuales se van adquiriendo de manera involuntaria con el desarrollo y son la base para desarrollar correctamente las habilidades motoras.

El desempeño de las habilidades motoras gruesas, finas y orales está ligado a factores neuromusculares, musculoesqueléticos, el procesamiento sensorial del

sistema propioceptivo, táctil y visual. También están relacionados con componentes cognitivos, psicológicos y contextuales (14).

3. Objetivos

Objetivos generales

- * Dar a conocer el papel de la terapia ocupacional en el ámbito de la atención temprana, concretamente en el rango de edad de 0 a 3 años.
- * Elaborar un programa de terapia ocupacional destinado a niños y niñas de 0-3 años basado en el Modelo de Ocupación Humana para identificar signos alterados de madurez neurológica.

Objetivos específicos

- * Identificar aquellos niños y niñas de 0 a 3 años, en el ámbito de una guardería, que podrían estar en riesgo de desarrollar posibles alteraciones en diferentes áreas de su desarrollo.
- * Detectar de manera precoz signos de alerta que indiquen inmadurez neurológica a través de unos cuestionarios rellenados por los progenitores, mediante una escala observacional administrada por la terapeuta ocupacional y una entrevista con los educadores de la guardería.
- * Favorecer un entorno lo más seguro y facilitador posible, así como asesorar a las profesoras/es de la guardería y a los padres con actividades y/o sugerencias para ayudar a los niños y las niñas con posibles signos de alerta a alcanzar los hitos de desarrollo correspondientes a su edad cronológica, para prevenir posibles dificultades de desempeño en las áreas de ocupación.

4. Metodología

Para poder realizar este programa ha sido necesario recopilar información acerca del tema propuesto. Se ha llevado a cabo una búsqueda bibliográfica en distintas bases de datos, tanto biomédicas como propias de terapia ocupacional: Dialnet, Scielo, PubMed, ISOC y OT Seeker. También se han consultado fuentes primarias como la revista de Terapia Ocupacional de Galicia (TOG) y libros de la profesión y genéricos del tema elegido.

Los descriptores utilizados para la búsqueda de información tanto en inglés como en castellano han sido: trastornos del desarrollo, desarrollo infantil, atención temprana, developmental disorders, Occupational Therapy y "Terapia Ocupacional".

Se trata de un programa de prevención fundamentado en el Modelo de Ocupación Humana (MOHO) de Gary Kielhofner. Ese enfoque provee una visión integral de las personas, considerando los componentes físicos y mentales como aspectos integrados del ser humano. Centra la práctica en los mismos, debido a que promueve una relación cliente-terapeuta en la que el terapeuta debe comprender y respetar los valores, hábitos y ambientes del usuario. Además, las elecciones de la persona son centrales en la terapia. Por otro lado, la práctica también está centrada en la ocupación, de esta manera, el MOHO contempla como se organiza y desempeña la ocupación en el ambiente, que ocurre cuando aparecen problemas ocupacionales y de que modo la terapia ocupacional facilita la participación en ocupaciones significativas que aumentan el bienestar.

El Modelo de Ocupación Humana entiende los seres humanos como una totalidad formado por tres componentes interrelacionados:

- ❖ Volición: se trata de la motivación por la ocupación y hace referencia a los pensamientos y sentimientos sobre uno mismo, los que comprenden la causalidad personal, los valores y los intereses.
- ❖ Habitación: se refiere a los patrones habituales de comportamientos o rutinas guiados por los roles y hábitos.

- ❖ Capacidad de desempeño: se define como el desempeño ocupacional fundamentado en las capacidades físicas, mentales y de la experiencia subjetiva correspondiente.

Por último, se debe considerar la influencia del ambiente en cualquier aspecto de la persona, pues todas las ocupaciones ocurren en un ambiente concreto y toman significado a través de su contexto físico y sociocultural (19).

En base a este modelo, la práctica llevada a cabo en este programa va a ser a través del juego ya que se trata de la ocupación principal de los niños y las niñas.

Fases del programa

Fase de información

Tanto los profesores como los padres de los niños serán informados sobre el papel de la terapia ocupacional y del programa que se va a llevar a cabo mediante publicidad en la propia guardería y un coloquio informativo.

Se repartirán a los padres unos cuestionarios para recopilar algunos datos de los/las menores. (ANEXO II) (20,21)

Fase de evaluación

Los cuestionarios otorgados en la fase de información se analizarán en un periodo de una semana para determinar que niños y niñas podrían ser susceptibles de recibir tratamiento de terapia ocupacional.

Posteriormente, se evaluará a los niños y las niñas en riesgo mediante una escala de observación durante el horario escolar. Se trata de la escala de León (ANEXO III) (22) y nos permite conocer si existen problemas en el desarrollo neuropsicomotor. La información recogida con la escala anteriormente citada se pondrá en común con la profesora. Este proceso tendrá una duración aproximada de una semana.

Fase de intervención

La fase de intervención tendrá una duración de seis meses, los niños recibirán tratamiento de terapia ocupacional dos veces por semana en sesiones de tres cuartos de hora.

Se establecerán objetivos generales que se implementarán en sesiones grupales de cinco niños y/o niñas en las que se llevarán a cabo estrategias de estimulación motora, perceptivo-cognitivas, socio-afectivas y programas de estimulación sensorial a través del juego.

Si durante la evaluación o las sesiones se detectan dificultades especiales de algún niño o niña, se planteará a los padres la posibilidad de establecer objetivos específicos y terapia individualizada.

En esta fase también se proporcionaran pautas a los padres y educadores sobre el manejo de determinadas situaciones para que sean realizadas en el ámbito familiar y durante el periodo escolar. Por último, se asesorará sobre la eliminación de posibles barreras existentes y la necesidad de adaptaciones o productos de apoyo que favorezcan el desempeño ocupacional del niño y su adecuado desarrollo.

Fase de reevaluación

Se administrará de nuevo la herramienta utilizada en la fase de evaluación para evaluar los resultados obtenidos y comprobar si se han cumplido los objetivos propuestos.

5. Desarrollo

Fase de información

La primera semana estará destinada a dar a conocer el programa de prevención. Se repartirán trípticos descriptivos sobre el papel de la terapia ocupacional en atención temprana, especialmente en el rango de edad de 0 a 3 años. En segundo lugar, abarcará aspectos generales como el desarrollo normal del niño y los posibles factores de riesgo para la aparición de alteraciones en el desarrollo y aspectos específicos del programa como los objetivos que persigue, las fases que engloba y la duración de las mismas.

Se continuará difundiendo la información a través de un coloquio llevado a cabo en la misma guardería el cual estará destinado a todos los padres y docentes. En él se explicarán todos los aspectos que aparecen resumidos en el tríptico y se atenderán las dudas que puedan surgir.

Por último, se repartirán unos cuestionarios a los progenitores interesados en el programa que deberán cumplimentar durante la semana próxima.

Estos cuestionarios constan de cuatro apartados (20, 21). Por un lado, se solicitan datos generales del centro, del alumno o alumna y de la familia más allegada, es decir, padre, madre y hermanos. Por otro lado, se requiere contestar tres cuestionarios cualitativos.

El primero de ellos incluye distintos signos de alarma que se pueden dar en el desarrollo clasificados por edad, se deberá cumplimentar marcando las casillas que correspondan con el comportamiento del niño o la niña. Por otro lado, se deberán contestar unas preguntas sobre la alimentación y el control de esfínteres.

El segundo cuestionario aborda aspectos relacionados con la comunicación, las relaciones sociales y con el sistema auditivo. Para completarlo se debe marcar si el niño o la niña realiza esas acciones, no las lleva a cabo o solamente en ocasiones.

El tercer cuestionario está compuesto por un apartado que trata aspectos físicos que se pueden observar en el/la menor y pueden ser indicativos de una situación de riesgo social. La última sección contempla aspectos familiares y sociales tanto prenatales, perinatales y postnatales del niño como relacionados con su ambiente familiar.

Estos cuestionarios serán analizados para realizar un cribado y determinar que niños y niñas podrían estar en riesgo de padecer alguna alteración del desarrollo que pueda afectar en su desempeño ocupacional.

Fase de evaluación

En esta fase se administrará la escala de León (22) durante el horario escolar a aquellos niños y niñas que presenten signos de alarma. Ésta escala es una herramienta de observación y refleja la edad evolutiva del niño o niña en cada una de las áreas para observar si coincide con su edad cronológica. En primer lugar, esta evaluación consta de una ficha de datos generales sobre el niño o niña y sus familiares, datos evolutivos, un apartado que recopila aspectos de la evaluación inicial, los profesionales que atienden al niño o niña y por último incluye un espacio dónde se pueden plasmar otros datos de interés.

A continuación, la escala cuenta con cinco apartados que evalúan cuantitativamente componentes motores, cognitivos, sensoriales y sociales en relación a los meses de edad del niño o la niña.

El primero está destinado a la valoración de la motricidad gruesa. En concreto tiene en cuenta el control cefálico y de tronco, la sedestación, el volteo, el arrastre y gateo, los cambios posturales, la postura erecta y la marcha, el equilibrio y la coordinación y el manejo en las escaleras y con la pelota.

El segundo comprende cuatro sub-apartados sobre la motricidad fina. Éstos son el agarre y la suelta de objetos, la manipulación, la coordinación bimanual y la visomotricidad.

La cognición es tratada en el tercer apartado a través de la valoración de la fijación y el seguimiento visual, la localización auditiva, la permanencia del

objeto, la resolución de problemas, la comprensión espacial, el juego y el desarrollo perceptivo-conceptual.

El lenguaje engloba los sonidos emitidos y el vocabulario, la imitación verbal y gestual, la comprensión y la comunicación.

Por último los aspectos de adaptación social abracan la autonomía y la sociabilidad.

La escala de León cuenta con una evaluación cualitativa de los aspectos anteriormente citados e incluye una hoja de registro de los progresos.

Fase de intervención

Una vez evaluados todos los niños y las niñas se comentará con el docente la información recogida para contrastar los resultados obtenidos. Posteriormente, se crearán grupos de cinco niños y/o niñas aproximadamente, que presenten características comunes, tanto en la edad como en los déficits observados, y se plantearán objetivos generales para cada uno de ellos.

Se llevarán a cabo dos sesiones a la semana de tres cuartos de hora de duración durante 6 meses. El tratamiento se realizará durante el horario de guardería previamente consultado con los profesores. Se precisará una sala mas o menos amplia para que el grupo de niños se pueda mover y explorar libremente durante las actividades. Además, debe de estar libre de obstáculos para distribuir los materiales a conveniencia de la terapeuta de manera que proporcionen seguridad. En el caso de los niños y las niñas menores de 12 meses se podría adaptar el horario para que concuerde con el de sus padres ya que se pedirá la colaboración e éstos.

Todas las sesiones grupales seguirán la siguiente estructura común:

- **Rueda de entrada.** En primer lugar se comenzará con una rueda de entrada cuya duración aproximada será de 5 minutos. En ésta se realizará la acogida a los componentes del grupo, se dirán los nombres de cada uno y se establecen las normas básicas como “no hacer daño”.

- **Contenido de la sesión.** La sesión se compondrá de dos o tres actividades destinadas a favorecer la adquisición de habilidades y destrezas de aspectos de la motricidad gruesa como la coordinación dinámica general, el equilibrio, la postura, la marcha o el gateo; de la motricidad fina como por ejemplo la manipulación, la prensión o la coordinación óculo-manual; cognitivos tales como la atención, la anticipación, la conciencia y el esquema corporal; sensoriales como el procesamiento propioceptivo, vestibular o somato-sensorial; de comunicación y sociales como el contacto ocular, la intención comunicativa, la iniciativa, los miedos, la tolerancia a la frustración o el interés por explorar el entorno, incidiendo mas en unos aspectos u otros dependiendo de la actividad propuesta en cuanto a los objetivos marcados.

Las actividades durarán un total de 20 minutos aproximadamente.

A continuación se detallan algunos ejemplos para intervenir sobre los aspectos anteriormente comentados situándonos como ejemplo en un grupo de niños y niñas de 2 a 3 años (23, 24).

Arrastres con telas

El niño o la niña se colocará tumbado en el suelo boca abajo agarrando unas telas de las cuales el terapeuta tirará haciendo que el niño o la niña se deslice por el suelo. Los compañeros tendrán que decirle adiós a través de gestos y mediante lenguaje verbal si éste ya se ha adquirido. Se realizará con todos los componentes del grupo de uno en uno.

A través de esta actividad se estimulan los siguientes componentes:

- Motricidad fina, realizando la prensión palmar y el agarre de la tela.
- Sistema sensorial, táctil ya que sienten la textura de la tela, también propioceptivo porque están en contacto continuamente con el suelo y por último vestibular debido a que hay un desplazamiento.
- De comunicación y social, mediante la acción de decir adiós y esperando a que llegue su turno.

Construcción de caminos

Entre todos los niños se debe construir un camino con piezas grandes, que una dos puntos señalados en el suelo. Cuando se consiga terminar el camino todos los niños aplaudirán para reconocer su logro.

A través de esta actividad se estimulan los siguientes componentes:

- Aspectos cognitivos, primordialmente praxis constructiva y orientación espacial.
- Motricidad gruesa, a través de los movimientos y desplazamientos para ir a colocar las fragmentos.
- Motricidad fina a la hora de manipular las piezas.
- De comunicación y social, mediante la cooperación entre todos para que encajen las trozos del camino y el reconocimiento de las acciones terminadas con el aplauso.

Circuitos

Los niños y las niñas tendrán que realizar un circuito con diversos obstáculos, uno tras otro respetando los turnos. El circuito se compondrá de un túnel por el que deberán pasar por dentro, unas escaleras que tendrán que subir y una vez arriba deslizarse por una rampa y para terminar pasar por una alfombra cubierta por bolas de algodón, esponjas y césped artificial.

A través de esta actividad se estimulan los siguientes componentes:

- Motricidad gruesa, se potencia el tono de miembro superiores e inferiores, la coordinación dinámica general, la integración bilateral de ambos hemicuerpos y el equilibrio cuando tienen que pasar el túnel y subir la escalera.
- Sistema sensorial, se estimula la propiocepción, el sistema vestibular y el sistema táctil.
- De comunicación y social, mediante la estimulación de la espera y el respeto de los turnos, la necesidad de pedir ayuda si no es capaz de salvar un obstáculo por sí mismo y superando miedos como por ejemplo puede ocurrir al deslizarse por la rampa.

- **Vuelta a la calma.** Este momento de la sesión tendrá una duración de 5 minutos y estará dirigido a la relajación, descanso y a la toma de conciencia de todas las partes de su cuerpo. Algunos elementos que se utilizarán son la música o los cuentos.
- **Expresión.** La última etapa, de una duración de 15 minutos, se destinará a la expresión del niño y la niña a través de diversos canales como el plástico, representativo, construcción etc.

En las sesiones en las que los niños tengan una edad menor a 1 año se precisará la colaboración de uno de los padres para que estén durante el desarrollo del tratamiento. La estructura será la misma que la anteriormente desarrollada pero las explicaciones serán recibidas por los progenitores.

Además de la intervención directa, se tendrá en cuenta en la fase de intervención los entornos físicos dónde se desenvuelven los niños durante el horario de la guardería, para valorar la necesidad de posibles adaptaciones en ellos. Por ejemplo, se tendrán en cuenta aspectos como el mobiliario del aula, el material escolar, la iluminación, nivel de ruido, el comedor o los baños.

Del mismo modo, también se asesorará a las familias y a los docentes sobre estrategias de estimulación o posibles productos de apoyo para que el niño o la niña alcance un desempeño lo más funcional posible.

Fase de reevaluación

La fase de reevaluación se llevará a acabo al finalizar los 6 meses de tratamiento. En esta última etapa del programa se volverá a administrar la escala de León, para volver a valorar todas las áreas. Se realizará en el lugar y en el horario más similar posible con respecto a la fase de evaluación. Una vez obtenidos los resultados se intercambiarán impresiones sobre la evolución del menor con los docentes y los padres.

Se podrá considerar que la intervención ha resultado exitosa si, los niños y las niñas que han asistido a las sesiones de terapia ocupacional han mejorado considerablemente los objetivos propuestos y estando cada vez mas cerca de los hitos de desarrollo correspondientes a su edad. En el caso de no ser así, se valorará la necesidad de continuar el tratamiento con los mismos objetivos o la posibilidad de plantear nuevos.

6. Conclusiones

Con este programa se espera estimular a los niños y las niñas que presentan algún signo de alarma, sin patología aparente, que en el futuro pueda provocar problemas en su desempeño, interviniendo desde la primera infancia sobre estos signos de alerta que se puedan observar en los menores, para promover un desarrollo y un desempeño lo más óptimo posible.

A través del papel del terapeuta ocupacional en las guarderías se pretende favorecer las habilidades y destrezas que van a necesitar en su futuro desempeño escolar, fomentar la autonomía y el juego, con el objetivo no solo de mejorar los déficits observados, sino también realizando adaptaciones en el entorno y/o modificaciones en las tareas de la guardería entre las que se incluyen el juego, la alimentación, el baño o el sueño.

Se espera la colaboración tanto de los educadores así como de los padres de los niños y las niñas con la terapeuta ocupacional durante todo el programa (25, 26).

7. Bibliografía

1. Council on Children With Disabilities, Section on Developmental Behavioral Pediatrics, Bright Futures Steering Committee, Medical Home Initiatives for Children With Special Needs Project Advisory Committee. Identifying infants and young children with developmental disorders in the medical home: an algorithm for developmental surveillance and screening. Pediatrics [revista en internet]. 2006 [citado 20 enero 2017];118(1):405-420. Disponible en: <http://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/118/1/405.full.pdf>
2. Schonhaut L, Álvarez J, Salinas P. El pediatra y la evaluación del desarrollo psicomotor. Rev Chil Pediatr [revista en internet]. 2008[citado 20 enero 2017];79(1):26-31. Disponible en: <http://www.scielo.cl/pdf/rcp/v79s1/art05.pdf>
3. Glascoe FP. Early detection of developmental and behavioral problems. Pediatrics in Review [revista en internet]. 2000 [citado 21 enero 2017];21(8):272-280. Disponible en: https://www.researchgate.net/profile/Frances_Glascoe/publication/12397993_Early_Detection_of_Developmental_and_Behavioral_Problems/links/0c9605177e6c48b32f000000.pdf
4. Mulas F, Millá MG. La Atención Temprana: qué es y para qué sirve. Summa Neurológica [revista en internet]. 2004 [citado 22 de enero 2017];1(3):31-34. Disponible en: <http://s355284757.mialojamiento.es/es/descargas/documentos/atencion/atencion.temprana.mulas.milla.pdf>
5. Federación Estatal de Asociaciones de Profesionales de Atención Temprana (GAT). Libro Blanco de la Atención Temprana. 3ª ed. Madrid: Real Patronato sobre Discapacidad [Libro en internet]. 2005 [citado 22 de enero de 2017] Disponible en: http://www.fcsd.org/fichero-69992_69992.pdf
6. Millá MG, Mulas F. Atención temprana :desarrollo infantil, diagnóstico, trastornos e intervención. 1ª ed. Valencia: Promolibro; 2005.

7. Castaño J. Plasticidad neuronal y bases científicas de la neurohabilitación. Suplementos de Revista de Neurología [Internet]. 2002[citado 25 enero 2017] ;34(suplemento 1):130-135. Disponible en: <http://institutosaludvisual.es/wp-content/uploads/2014/10/Plasticidad-neuronal-y-bases-cient%C3%ADficas-de-la-neurohabilitaci3n1.pdf>
8. Ávila Álvarez A, Martínez Piédrola R, Matilla Mora R, Máximo Bocanegra M, Méndez Méndez B, Talavera Valverde MA et al. Marco de Trabajo para la práctica de la Terapia Ocupacional: Dominio y proceso. 2da Edición [Traducción]. www.terapia-ocupacional.com [portal en Internet]. 2010 [acceso 20 de enero de 2017]; [85p.]. Disponible en: <http://www.terapia-ocupacional.com/aota2010esp.pdf> Traducido de: American Occupational Therapy Association (2008). Occupational therapy practice framework: Domain and process (2nd ed.).
9. Gomes P, Mota A, Panúncio-Pinto MP, Iara L. Estimulación temprana en enfermería pediátrica: el papel del terapeuta ocupacional. TOG (A Coruña) [revista en internet]. 2012 [citado 25 enero 2017];9(16): [11p.]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/num16/pdfs/original7.pdf>
10. León A. Desordenes en la praxis con base sensorial. Propuesta de intervención basada en un modelo de razonamiento clínico. TOG (A Coruña) [revista en internet]. 2014 [citado 25 enero 2017]; 11(19): [12 p.]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4712431>
11. De Abajo C, De Abajo E. Maestro y Terapeuta ocupacional. Intervención en el contexto educativo basado en el modelo de la Integración sensorial. TOG (A Coruña) [revista en internet]. 2016 [citado 23 enero 2017]; 13(23): [14p.]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/num23/pdfs/colab1.pdf>
12. Domínguez I, Calvo JI. Terapia ocupacional y su papel en atención temprana: revisión sistemática. TOG (A Coruña) [revista en internet]. 2015 [citado 23 enero 2017]; 12(21): [22p.]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5091796>
13. Cuervo A, Ávila AM. Neuropsicología infantil del desarrollo: detección e intervención de trastornos en la infancia. Revista iberoamericana de psicología: ciencia y tecnología [revista en internet]. 2010 [citado 22

- enero 2017];3(2): 59-68. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4905141>
14. Mulligan S. Terapia ocupacional en pediatría proceso de evaluación. Madrid: Editorial Medica Panamericana; 2006.
 15. Blázquez MP, Mahmoud-Saleh L, Guerra L. Terapia ocupacional pediátrica, algo mas que un juego. TOG (A Coruña) [revista en internet]. 2015 [citado 23 enero 2017]; monog. 7: [100-114]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/mono/num7/pediatrica.pdf>
 16. Zubiauz B. ¿Es útil el conocimiento psico-evolutivo para el terapeuta ocupacional?. TOG (A Coruña) [revista en internet]. 2009 [citado 22 enero 2017]; 6(9) [17p.]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/num9/pdfs/original3.pdf>
 17. Kari J. Couch, Jean C. Deitz, Elizabeth M. Kanny. The role of play in pediatric Occupational Therapy. The American Journal of Occupational Therapy [revista en internet]. 1998[citado 25 enero 2017]; 52: [111-117]. Disponible en: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/9494631>
 18. Polonio López B, Castellanos Ortega MC, Viana Moldes I. Terapia ocupacional en la infancia :teoría y práctica. Madrid: Editorial Médica-Panamericana; 2008.
 19. Kielhofner G. Modelo de ocupación humana :teoría y aplicación. 2ª en español, traducción de la 4ª en inglés ed. Buenos Aires etc.: Editorial Médica Panamericana; 2011.
 20. Consejerías de Salud y de Educación para el desarrollo de la atención temprana. Atención temprana Cuestionario de detección de signos de alerta en el desarrollo. 2015.
 21. Centros Territoriales para la Orientación, la atención a la Diversidad y a la Interculturalidad de Castilla-La Mancha. Propuesta para el análisis de signos de alerta.
 22. Javier Gonzalez. Equipo de Atención Temprana del Centro Base León. Inventario de desarrollo (0-3 años).
 23. Costa M, Torres E, Romero TM, Fabregat M, Torres S, Martínez Y, et al. Juego, juguetes y Atención Temprana: pautas para el diseño de juguetes útiles en la terapia psicopedagógica. [Internet]. Alicante: AIJU; 2008 [consulta 2 abril 2017]. Disponible en: <http://www.guiaaiju.com/2015/docs/atencion-temprana.pdf>

24. AMARANTO TERAPIA OCUPACIONAL [sede web]. Tuxtla Gutiérrez: AMARANTO; 15 Julio 2015 [actualizado 21 diciembre 2016; consulta 2 abril 2017]. Disponible en: <https://amarantoterapiaocupacional.com/category/pediatrica/>
25. Zapata M, Bravo A. La Terapia Ocupacional en la educación riojana. TOG (A Coruña) [revista en internet]. 2009 [citado 16 abril 2017]; 6(4): [366-381]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/suple/num4/edu2.pdf>
26. Garbiñe B. Terapia ocupacional en la escuela: de la teoría a la práctica. TOG (A Coruña) [revista en internet]. 2015 [citado 16 abril 2017]; monog 7: [115-126]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/mono/num7/escuela.pdf>

8. Anexos

ANEXO I: Hitos de desarrollo normal del niño ¹⁴

EDAD	HABILIDADES Y COMPORTAMIENTOS DEL JUEGO
0-3 meses	<u>Juego exploratorio y sensorio-motor</u> . Los que implican atención se mantienen durante poco tiempo. Explora tocando objetos y sigue visualmente objetos y caras. El juego con su cuidador favorece las relaciones de apego.
4-8 meses	<u>Juego exploratorio y sensorio-motor</u> . Muerde, se lleva a la boca, tira, golpea y cambia de la mano los objetos, mueve brazos y piernas. Juega sentado y se desliza sobre el abdomen. Disfruta escuchando, mirando, sintiendo y con objetos de causa-efecto (presión de botones, cascabeles) Se comunica gritando, riendo, llorando y con expresiones faciales). Interactúa con sus cuidadores , advierte la presencia de otros y empieza a imitar.
9-12 meses	<u>Juego exploratorio y sensorio-motor</u> . Juguetes con su propósito y disfrute con objetos de causa-efecto. Manipulación más precisa de los objetos, lanza e indica con el dedo. Explora el ambiente corriendo, saltando y gateando por el espacio. Muy apegado con sus cuidadores y empieza a interactuar con sus iguales y a imitar.
1-2 años	<u>Juegos motores gruesos</u> . Camina rápido, corre, salta, trepa y manejan juguetes con ruedas (coches, arrastrados o empujados). <u>Juegos motores finos</u> . Clasifica, apila, separa, puzles de encajar piezas, botan y lanzan objetos. <u>Juego social muy básico y juego paralelo</u> . Le gusta observar a otros durante el juego, juega a fingir y es posesivo con los objetos. Interesando por todo tipo de juguetes (sensoriales, de acción, muñecos, mirar libros con láminas con un adulto etc.) y le gusta el equipamiento de los patios para columpiarse, deslizarse o escalar.
2-3 años	<u>Juegos motores gruesos</u> . Usa el equipamiento de los parques con ayuda, majea un triciclo, salta con los dos pies, juegos de pelota simple, lanza, escala y baila. <u>Juegos motores finos</u> . Raya , pinta, observa láminas con adultos, juguetes causa-efecto con nuevos conceptos de colores, números o letras, juegos de construcción. <u>Juego simbólico y de ficción</u> , juego mas interactivo debido a la aparición del lenguaje. Habla consigo mismo y con los demás. Juegos de rol de un adulto, juego de imitaciones, muñecos. <u>Juegos sensoriales</u> . Jugar con agua, arena o plastilina.

EDAD	HABILIDADES DE AUTOCUIDADO
1-2 años	Control de esfínteres. Indica que esta mojado y la necesidad de ir al baño (2 años). Vestido. Asiste, empuja el brazo, se quita los zapatos y se baja los pantalones. Baño. Ayuda en el lavado, puede resistirse a las actividades de su aseo.
2-3 años	Control de esfínteres. Control de día, pañales por la noche. Va al baño solo pero precisa ayuda con la ropa y al limpiarse. Vestido. Se saca el abrigo, pijamas, calcetines y zapatos. Se pone prendas abrochas delante y manipula botones grandes. Baño. Asistencia para lavarse en el lavabo pero participa (manos, cara y dientes), Puede resistirse a actividades de aseo.

EDAD	HABILIDADES MOTORAS GRUESAS
2-4 meses	En decúbito prono levanta la cabeza y se apoya en la parte inferior del pecho y en los antebrazos. En decúbito supino mantiene en la línea media la cabeza. A los 4m se sienta con asistencia y flexiona el cuello. La espalda curva en sedestación y en ocasiones extensión de la espalda. Reflejo de enderezamiento cuando es sostenido de pie.
4-6 meses	En decúbito prono se propulsa con las manos y espalda y el cuello en extensión, apoya en la parte inferior del abdomen y de lado a lado. En decúbito supino se mueve hacia los lados y se lleva el pie a la boca. En ocasiones sentado solo poco tiempo. A los 6m movimientos dentro y fuera de la posición de sedestación. Pasa de decúbito prono a supino y viceversa. Algo de descanso del peso en bipedestación con apoyo.
6-8 años	Sedestación independiente, con la espalda extendida, puede usar ambas manos y se mueve dentro y fuera de esa posición. Comienza a gatear. Descanso del peso en bipedestación y da algunos pasos.
8-12 años	Gatea bien, camina con asistencia y se impulsa hacia arriba para pararse. Puede dar sus primeros pasos sin ayuda (10-12m).
1-2 años	Camina bien cortas distancias, se puede caer, comienza a correr y a saltar. Usa silla de comer, cuna y carricoche para distancias largas. Gatea por las escaleras, sube y baja escaleras con los dos pies (2a), salta con los dos pies, lanza pelota con manos y pie con poca precisión y empuja juguetes para montar.
2-3 años	Mejora la coordinación al correr, para y cambia de dirección, se mueve en la silla del carro y trepa en la cuna. Salta con ambos pies desde una superficie alta, monta en triciclo, puede saltar en un pie y pararse en este, y recibe una pelota a la altura del pecho.

EDAD	HABILIDADES MOTORAS ORALES Y DE ALIMENTACIÓN
0-6 meses	Reflejo de rotación y de succión. Empieza a coordinar la succión con la deglución y la respiración (2-4 m) la succión se hace sólida a los 4 meses. Alimentación con pecho o biberón.
6-12 meses	Movimientos linguales hacia arriba y abajo. Movimientos de masticación hacia arriba y abajo con sólidos. Movimientos diagonales de mandíbula (7-8m), movimientos laterales de lengua. A los 12 meses masticar circular. Control de tronco y cabeza mejoran. Sigue con el biberón y el pecho. Sostiene el biberón (6-8m), bebe de una taza con boquilla (8m), come semisólido (5-7m), come con los dedos (7-8m) come con cuchara (10-12m), a los 12 meses pasa de biberón a taza.
1-2 años	Se consolida la masticación circular, se produce el cierre alrededor de una taza y los movimientos orales mejoran por el desarrollo del habla. Usa cuchara con algún derrame, bebe en taza con boquilla, bebe en taza pequeña (2 a), come comida normal cortada a trozos pequeños y tolera gran variedad de texturas.
2-3 años	Usa cuchara, tenedor y taza con boquilla con derrames ocasionales.

EDAD	HABILIDADES MOTORAS FINAS
2-4 meses	Sujeta objetos puestos en sus manos con ambas manos con prensión gruesa apretada.
4-8 meses	Agita, agarra objetos pequeños entre el pulgar y el lado del índice, Sujeta objetos mas grandes con ambas manos. Pasa objetos de una mano a otra, se lleva objetos y las manos a la boca.
8-12 meses	Suelta objetos voluntariamente, lanza, bota y golpea con objetos. Prensión de pinza no hay preferencia de mano, no manipula objetos.
1-2 años	Comienza a manipular: pasa los objetos de los dedos a la palma de la mano, aplaude, apila cubos, indica con el índice, raya, lanza y voltea páginas.
2-3 años	Desarrollo de la manipulación. Pasa objetos de la palma a los dedos. Abre cajas con ambas manos, suelta objetos controlando hombro, codo y muñeca, copia líneas y círculos, ensarta cuentas grandes, colorea y corta con tijeras.

EDAD	HABILIDADES COGITATIVAS
0-6 meses	Repite acciones que producen resultado (causa-efecto), interesando en las caras y reconoce a sus cuidadores, está mas atento, muerde objetos, grita y balbucea.
6-12 meses	Usa objetos para conseguir un fin, reconoce su nombre, comienza la permanencia del objeto, resolución de problemas simples tras ensayo y error, distingue formas simples y responde a peticiones sencillas.
1-2 años	Permanencia del objeto, evidencia de la función de la memoria, Habilidad de representar objetos o situaciones a través de ideas o imágenes.
2-4 años	Identifica nombres, colores, números formas, partes del cuerpo, cuenta hasta 10, descubre mecanismos causales, dice frases cortas y lleva a cabo reacciones significativas en una secuencia.

EDAD	DESARROLLO PSICOSOCIAL Y EMOCIONAL
0-3 meses	La comunicación es a través del llanto, expresiones faciales y corporales. Establece contacto visual y se gira al escuchar las voces. Se calma al succionar y en brazos, empieza a sonreír y le gusta el contacto físico.
3-6 meses	Expresa emociones, sonríe, grita, balbucea y ríe. Interés en las caras, explorara visualmente y por el tacto partes del cuerpos, reacciona a su nombre, estrategias para calmarse, rutina para comer y dormir y reconoce a sus cuidadores.
6-12 meses	Imita sonidos y dice sus primeras palabras, estira sus brazo para que lo cojan, expresa sus gustos, se interesa en otros niños, le gusta juegos sociales con adultos, dice adiós con la mano y responde a las expresiones faciales. Muestra disgusto cuando sus cuidadores se van (9-10m)
1-2 años	Apego con los padres, se siente mas cuando se van pero se aleja cuando estos se acercan. Hace cosas por si solo, disfruta siendo el centro de atención, reconoce gente conocida y a si mismo, identifica objetos, muestra gustos de juguetes, da abrazos y besos y tiene berrinches. Aumenta el lenguaje, obedece a ordenes simples, interactúa poco con sus iguales.
2-3 años	Lenguaje adecuado, participa en dialogo simples con frases de 3-5 palabras. Empieza a compartir y a respetar su turno aunque no le resulta fácil, comienza a interactuar con iguales y es tímido con extraños. Sigue normas simples, expresa rabia y frustración, se enorgullece con sus logros e intenta participar en tareas de auto-cuidado.

ANEXO II: Cuestionario de detección de signos de alerta en el desarrollo
(20, 21)

ATENCIÓN TEMPRANA
CUESTIONARIO DE DETECCIÓN DE SIGNOS DE ALERTA EN EL
DESARROLLO

DATOS DEL CENTRO:

Centro:		Teléfono:
Tutor o tutora:		Localidad:
C.P.:	Dirección:	Provincia:
Padre, madre o representante legal:		
e-mail:	Teléfono:	Móvil:

DATOS DEL ALUMNO O ALUMNA:

Apellidos, Nombre:		Fecha de nacimiento:
Dirección:		Sexo: HM
C.P.:	Localidad:	Provincia:

DATOS DE LA FAMILIA:

Apellidos, Nombre del <u>padre</u> :		Fecha de nacimiento:
Dirección:		Sexo: HM
C.P.:	Localidad:	Provincia:
Profesión/estudios:		
e-mail:	Teléfono:	Móvil:
Apellidos, Nombre de la <u>madre</u> :		Fecha de nacimiento:
Dirección:		Sexo: HM
C.P.:	Localidad:	Provincia:
Profesión/estudios:		
e-mail:	Teléfono:	Móvil:

Nº de hermanos:
Edad:
Profesión/estudios:

CUESTIONARIO I:

Instrucciones para cumplimentar este cuestionario:

- El cuestionario tiene que ser rellenado por el tutor o la tutora.
- Marca los signos de alerta detectados (sólo del aspecto a evaluar).

EN EL DESARROLLO		
4-6 meses	No mira la cara del adulto	
	No se mira las manos, no se las coge, no se las chupa.	
	No sigue la trayectoria de un objeto dentro de su campo visual (4)	
	No sostiene un sonajero (4)	
	No manifiesta sonrisa social. No ríe a carcajadas.	
	No orienta la mirada hacia el origen de los sonidos.	
	No mantiene el control cefálico (4)	
	No se mantiene sentado con apoyo (5)	
	No emite sonidos vocálicos y guturales	
7-9 meses	No tiende la mano hacia un objeto (6)	
	No gira sobre sí mismo (7)	
	No sostiene un objeto en cada mano (8)	
	No cambia un objeto de una mano a otra (9)	
	No se mantiene sentado sin apoyo (9)	
	No se observa deseo de desplazamiento al estar en el suelo	
	No se coge los pies para jugar con ellos	
	No reconoce al cuidador principal de otras personas	
	No responde a su nombre	
	No busca objetos caídos	
	No participa activamente en el juego del "cucú-tras"	

10-12 meses	Sentado sin apoyo, no se quita un pañuelo de la cara (10)	
	No rastrea o gatea	
	No soporta el peso de su cuerpo en bipedestación	
	No recoge un objeto con oposición del pulgar (10)	
	No pasa de tumbado a sentado sin ayuda (11)	
	No tira de un cordón para alcanzar un juguete (11)	
	No se pone de pie con apoyo (12)	
	No muestra interés por los objetos (explorar y señalar con el dedo índice,...)	
	No se observa silabeo usando sonidos consonánticos en cadena m/p/t	
13-15 meses	No da pasos con apoyo (13)	
	No manipula el contenido de un recipiente (14)	
	No utiliza pinza digital (pulgar – índice)	
	No comprende órdenes sencillas (negación, dame, ven,...)	
	No descubre un objeto escondido ante su vista	
	No reconoce juegos familiares (palmitas, canciones, adiós,...)	
	No imita sonidos (toser, pederretas, sonidos del coche,...)	
	No realiza peticiones, ni con sonidos, ni con gestos	
	No se mantiene de pie sin apoyo (15)	

16-18 meses	No abre cajones (16)	
	No camina solo (18)	
	No se agacha a coger los objetos (cambios posturales)	
	No comprende el nombre de los objetos	
	No existen de 5 a 10 palabras con sentido referencial	
	No bebe solo (18)	
19-24 meses	No sube las escaleras sin ayuda (20)	
	No señala personas/objetos familiares cuando se le nombran	
	No garabatea	
	No une dos palabras o no usa más de dos palabras	
	No usa cubiertos para llevarse la comida a la boca (22)	
	No empuja la pelota con los pies (24)	
	No se quita una prenda de vestir (24)	
25-30 meses	No corre	
	No reconoce la función de los espacios de la casa (centro) (26)	
	No baja escaleras sin ayuda (27)	
	No imita trazos con el lápiz	
	Es inestable en la marcha	
	Tiene torpeza en la utilización de las manos (gomet, objetos,...)	
	No ejecuta órdenes habituales	
	No aumenta su vocabulario ni asocia dos palabras	
	No utiliza su nombre	
	No imita acciones sencillas de forma diferida	
	No señala partes del cuerpo en muñeco o dibujos	
	No agrupa objetos según color	

	No abre una puerta (30)	
	No traslada un recipientes con contenido (30)	
31-36 meses	No salta	
	No anda sorteando obstáculos (32)	
	No se mantiene sobre un pie sin apoyo (33)	
	No se pone una prenda de vestir (33)	
	No abre un grifo (33)	
	No nombra dos o más objetos pertenecientes a la misma familia: animales, prendas de vestir..	
	No sabe como se llaman sus padres y hermanos	
	No controla esfínteres durante el día	
	No le interesa jugar con otros niños	
OBSERVACIONES		

Conteste a las siguientes preguntas

¿Problemas en la deglución y masticación?

¿Cuántas comidas hace al día? (En número) ____

¿Tiene buen apetito?

- ☐ SI
☐ NO

¿Come solo?

- ☐ SI
☐ NO

¿Tiene algún problema con los alimentos?

- ☐ SI – Especificar:
☐ NO

Control de esfínteres

- ☐ se orina de día
☐ se orina en la cama
☐ pide "pis" o "caca"

CUESTIONARIO II:

Instrucciones para cumplimentar este cuestionario:

- El cuestionario tiene que ser rellenado por el tutor o la tutora.
- Es necesario responder a todos los ítems del cuestionario para una evaluación más completa.
- Para cada ítem, el tutor o la tutora puede elegir sólo una respuesta entre "sí", "no" y "a veces", señalando con una x.

TRASTORNO DE LA COMUNICACIÓN Y SOCIAL			
	SÍ	NO	A VECE
Casi nunca atiende cuando se le llama. A veces parece sordo/a			
No señala para mostrar o compartir su interés			
No ha desarrollado el lenguaje oral o lo ha perdido			
Tiene lenguaje, pero lo usa de manera peculiar o es muy repetitivo. Especificar a que edad lo adquirió:			
Se ríe o llora sin motivo aparente			
No reacciona casi nunca ante lo que ocurre a su alrededor			
Parece no interesarse por los demás			
Apenas mira sonriendo a la vez			
Generalmente, no se relaciona con otros niños, no los mira			
No suele mirar hacia donde se le señala			
Tiene movimientos extraños, repetitivos			
Presenta rabietas o resistencia ante cambios ambientales			
Es muy sensible a ciertas texturas, sonidos, olores o sabores			
Tiene apego inusual a algunos objetos o a estímulos concretos			
Usa los juguetes de manera peculiar (girarlos, tirarlos, alinearlos,...)			

Apenas realiza juego social, simbólico o imaginativo (hacer como si...)			
Sus juegos suelen ser repetitivos y no funcionales			

TRASTORNOS AUDITIVOS			
	SÍ	NO	A VECES
Reacciona ante sonidos de intensidad fuerte			
Se asusta ante sonidos fuertes			
Giran la cabeza o buscan con la mirada el sonido			
Responde a su nombre cuando está de			
Comprende instrucciones dadas sin apoyo gestual			
Comprende instrucciones dadas cuando no se le habla mirándole			
Su voz es nasalizada			
Tiene intencionalidad comunicativa			
Su lenguaje está por debajo de los niños de su edad			
Dice palabras redobladas (papá, mamá)			
Nombra objetos familiares (juguetes, comidas) o personas cercanas (abuelo, tata, mamá)			
Presta atención cuando le contamos un cuento			
Realiza frases de dos palabras			
Existen antecedentes familiares de pérdida auditiva			

CUESTIONARIO III:

Instrucciones para cumplimentar este cuestionario:

- El cuestionario tiene que ser rellenado por el tutor o la tutora.
- Es necesario responder a todos los ítems del cuestionario para una evaluación más completa.
- Para cada ítem, el tutor o la tutora puede elegir sólo una respuesta entre "sí", "no" y "a veces", señalando con una x.

SITUACIÓN DE RIESGO SOCIAL

Aspectos físicos	SÍ	NO	A VECES
Presenta hematomas y señales de golpes			
Tiene heridas con formas no normales			
Tiene quemaduras			
Las condiciones higiénicas son deficitarias			
Lleva siempre la misma ropa y/o ésta es inadecuada			
Higiene personal escasa o nula			
Desprende olores desagradables			
Acude a clase con sueño y síntomas de cansancio			
Presenta retraso en su desarrollo físico			

Aspectos familiares y sociales	SÍ	NO
Presenta absentismo escolar sin causa justificada		
Embarazo accidental traumatizante o con complicaciones		
Convivencia conflictiva en el núcleo familiar		
Separación traumatizante en el núcleo familiar		
Padres con bajo CI / entorno no estimulante		
Enfermedades graves / muertes		
Alcoholismo / drogadicción		
Prostitución		
Delincuencia / encarcelamiento		
Caso de malos tratos a algún miembro de la estructura familiar del niño		
Madre adolescentes		

Sospecha de malos tratos		
Niño acogido en hogar infantil		
Familia que no cumplimenta los controles de salud		
El niño nació prematuro		
El parto fue muy largo y difícil		
El niño sufrió alteraciones al nacer (vueltas de cordón en el cuello, traumatismos por fórceps o ventosas...)		
El niño estuvo ingresado en la clínica al nacer (incubadora, etc...)		



AT LEON

1. FICHA DE DATOS

Remitido por:	Centro:	Localidad:
Remido para:	Motivo expresado por los padres:	

1. DATOS PERSONALES Y FAMILIARES

Apellidos	Nombre	FN	FN Corregida	Edad
Domicilio				Localidad
Nombre del Padre	FN	Nivel Educativo	Profesión	Teléfono
	Edad			Mail
Nombre de la Madre	FN	Nivel Educativo	Profesión	Teléfono
	Edad			Mail
Nº de Hermanos	Lugar que ocupa	Edades	Otros familiares en el hogar	
Otras circunstancias familiares				
Antecedentes patológicos				

2. DATOS EVOLUTIVOS

Sostén cefálico	Sonrisa social	Prensión voluntaria	Sedestación	Arrastre / gateo
Bisilabas	Masticación	Primeros pasos	Primeras palabras	Primera frase
Otros hitos evolutivos				

3. EVALUACION INICIAL

DIAGNOSTICO (ODAT)	NIVEL 1	Eje 1. Factores de Riesgo Biológico			
		Eje 2. Factores de Riesgo Familiar			
		Eje 3. Factores de Riesgo Ambiental			
	NIVEL 2	Eje 4. Trastornos del Desarrollo			
		Eje 5. Familia			
		Eje 6. Entorno			
Fecha de evaluación		Fecha de inicio de intervención	Fecha de la primera revisión		
Medida 1 Profesional Horario		Medida 2 Profesional Horario	Medida 3 Profesional Horario		
Cambio de medidas y/o profesionales (fechas)					
Nº de Expediente de minusvalía	Grado Física %	Grado Psíquica %	Grado Social %	Grado Total %	Temporalidad
Denominación de la Minusvalía (Según Dictamen)					

4. PROFESIONALES QUE ATIENDEN AL NIÑO (Ajenos al Equipo de Atención Temprana)

Pediatra de Atención Primaria	Centro de Salud	Teléfono	Mail
Especialidad Pediátrica 1	Centro	Teléfono	Mail
Especialidad Pediátrica 2	Centro	Teléfono	Mail
Escuela infantil	Tutor /a	Teléfono	Mail
Fecha de inicio	Aula	Horario de Contacto	
Otros profesionales implicados	Centro / servicio	Teléfono	Mail

5. OTROS DATOS DE INTERES

Ejemplos: circunstancias relevantes en su historia personal (Intervenciones quirúrgicas, problemas graves de salud...)

I. MOTRICIDAD GRUESA (1)

AT LEON

M 1. CONTROL CEFALICO Y DE TRONCO

- 1 ☐ Boca abajo, vuelve la cabeza a un lado y otro dejando la nariz libre, con brazos y piernas en flexión
- 1 ☐ Boca abajo levanta la cabeza momentáneamente
- 2 ☐ Boca abajo, levanta la cabeza 45° apoyándose en los antebrazos
- 3 ☐ Boca abajo, levanta la cabeza 90° apoyándose en los antebrazos
- 3 ☐ Boca arriba, al sentarle con tracción de los antebrazos, la cabeza se alinea con el tronco, evitando caer hacia atrás
- 3 ☐ Boca arriba, mantiene la cabeza en línea media y las extremidades en simetría.
- 4 ☐ Boca abajo, mueve la cabeza a los lados 90° apoyándose en los codos
- 4 ☐ Boca arriba, al tirar de él para sentarse, levanta la cabeza y hombros y al acostarse la inclina sin retrasarla
- 4 ☐ Cogido por el tronco, alinea la cabeza con el cuerpo, cuando le balanceamos de un lado a otro
- 5 ☐ Boca abajo, tiende la mano para agarrar, apoyándose en el antebrazo del hemicuerpo contrario
- 6 ☐ Boca abajo, se apoya sobre las manos (no antebrazos), con los brazos extendidos, manos con dedos en abanico y la cabeza en un ángulo de 90°
- 7 ☐ Boca abajo, tiende la mano para agarrar, apoyándose en la mano (no antebrazo) del hemicuerpo contrario (equilibrio homolateral)
- 7 ☐ En boca abajo manipula con independencia y soltura usando ambas manos

M 2. SEDESTACION

- 5 ☐ Se mantiene sentado con ligero apoyo en cadera
- 6 ☐ Cogido por las caderas, mirando al frente (en postura de transporte hacia fuera), endereza la espalda y los músculos del cuello
- 6 ☐ Desde boca arriba se incorpora a sentado agarrándose a una barra fija o a nuestros pulgares, sin que tengamos que tirar de él
- 6 ☐ Cogido por las caderas y suspendido lateralmente, incurva el tronco y cabeza en el sentido contrario al balanceo
- 6 ☐ Reflejo de paracaídas: cogido por la cadera, extiende los brazos frontalmente para defenderse de una caída (defensa frontal)
- 7 ☐ Se mantiene sentado en una superficie dura con las piernas colgando y agarrado de los muslos (taburete, mesa o rulo)
- 7 ☐ Se mantiene sentado sin apoyo en una mano y con la otra manteniendo o tratando de agarrar un objeto
- 7 ☐ Se mantiene sentado sin apoyo durante 1 minuto
- 7 ☐ Se mantiene sentado sin apoyo manipulando un objeto 1 minuto
- 8 ☐ Reflejo de apoyo lateral: apoya sus manos para defenderse de una caída lateral
- 8 ☐ Sentado sin apoyo, se quita una sabanilla de la cabeza sin desequilibrarse
- 8 ☐ Sentado sin apoyo, coge un objeto por encima de su cabeza debiendo extender totalmente ambos brazos
- 9 ☐ Sentado, se inclina hacia los lados, coge y suelta libremente objetos que agarra en un arco de 180° (sedestación estable; no necesita vigilancia)
- 9 ☐ Reflejo de apoyo posterior: apoya su mano en sentido lateral-posterior ante una caída hacia atrás
- 10 ☐ Pivota en posición de sentado, girando hasta 360°
- 12 ☐ Puede desplazarse en posición de sentado ("culeteando")

M 3. VOLTEO

- 2 ☐ Estando de lado gira a boca arriba involuntariamente
- 3 ☐ Estando de lado gira a boca arriba voluntariamente
- 4 ☐ De boca arriba pasa a de lado voluntariamente
- 5 ☐ De boca abajo se gira a boca arriba involuntariamente
- 6 ☐ De boca abajo se gira a boca arriba voluntariamente
- 6 ☐ De boca arriba gira hasta boca abajo con ayuda de cintura escapular o pélvica
- 7 ☐ Desde boca arriba coge un objeto que se desplaza al hemicuerpo contrario con la misma mano con la que inició el acercamiento, quedándose boca abajo
- 8 ☐ Pasa de boca arriba a boca abajo de forma autónoma y con solvencia, tanto a la izquierda como a la derecha
- 9 ☐ Usa el volteo como forma de desplazamiento

M 4. ARRASTRE Y GATEO

- 7 ☐ Manifiesta placer al jugar libremente en posición boca abajo
- 7 ☐ Puede quitarse una sabanilla de la cabeza en esta posición o agarrar un objeto por encima de su cabeza (equilibrio homolateral)
- 7 ☐ Gira circularmente, pivotando sobre su eje en un sentido y otro tratando de coger un objeto hasta 360° (arrastre circular): 90° - 180° - 360°
- 7 ☐ Se arrastra hacia atrás apoyándose en las manos, hasta 1 metro
- 7 ☐ Repta hacia delante hasta 1 metro si le apoyamos en la planta del pie
- 7 ☐ Repta hacia delante hasta 1 metro sin apoyo, con intención de prensión
- 7 ☐ Al ponerle en postura de conejito, se mantiene apoyado sobre las rodillas paralelas y las manos en un plano superior (cojín, rodillo)
- 8 ☐ Repta de forma independiente por un espacio amplio y con el sentido de coger y/o explorar
- 8 ☐ Se mantiene solo a cuatro patas cuando le colocamos en esta posición
- 8 ☐ Se coloca él solo a cuatro patas (manos y rodillas)
- 8 ☐ En posición de gateo hace movimientos de balanceo hacia delante y hacia atrás
- 8 ☐ En posición de gateo es capaz de levantar una mano para agarrar y equilibrarse con la otra y las rodillas (3 puntos de equilibrio)
- 8 ☐ Anda de manos (carretilla) cuando le agarramos de las caderas
- 8 ☐ Anda de rodillas cuando le agarramos de los brazos
- 9 ☐ Gateo con ayuda: al avanzar un brazo y la pierna contraria, compensa la posición avanzando el brazo y pierna contraria
- 9 ☐ Inicia el gateo de forma asincrónica: primero manos y luego rodillas (sin coordinación entre cinturas escapular y pélvica)
- 10 ☐ Gateo de forma armónica coordinando movimientos de manos y rodillas con sentido exploratorio
- 10 ☐ Gateo pasando por encima de pequeños obstáculos
- 12 ☐ Gateo en postura de oso (manos y pies)
- 12 ☐ Sube escaleras gateando (Inicio)

M 5. CAMBIOS POSTURALES

- 3 ☐ Boca arriba permanece en simetría corporal: manos abiertas, piernas en semiflexión y cabeza alineada con el tronco
- 6 ☐ Boca arriba se coge los pies con las manos
- 7 ☐ Boca arriba juega a chuparse los pies
- 8 ☐ Pasa de boca abajo a sentado con ayuda
- 8 ☐ Pasa de boca arriba a sentado con ayuda (pulgares del adulto o barra fija)
- 9 ☐ Pasa de boca abajo a sentado sin ayuda
- 9 ☐ Pasa de boca arriba a sentado sin ayuda
- 9 ☐ Pasa de sentado a tumbado boca abajo
- 9 ☐ Pasa de sentado a posición de gateo
- 10 ☐ Pasa de gateo a posición de sentado
- 10 ☐ Pasa de sentado a de pie agarrándose a la barandilla de la cuna
- 10 ☐ Pasa de rodillas a de pie agarrándose a la barandilla de la cuna
- 10 ☐ Pasa de sentado a de pie apoyándose en un mueble (sofá/mesa)
- 10 ☐ Pasa de rodillas o en posición de gateo a de pie apoyándose en un mueble
- 10 ☐ Pasa de pie con apoyo a sentado
- 11 ☐ Pasa de pie con apoyo a cuclillas
- 11 ☐ Pasa de pie con apoyo a posición de gateo
- 12 ☐ Pasa de gateo a postura de "oso" (manos y pies) y de aquí a de pie sin apoyo
- 12 ☐ Pasa de pie sin apoyo a sentado dejándose caer de "culete"

I. MOTRICIDAD GRUESA (2)

AT LEON

M	6. POSTURA ERECTA Y MARCHA	M	8. APARATOS
6	<input type="checkbox"/> En capaz de soportar el peso de su cuerpo en posición de pie		
7	<input type="checkbox"/> De pie, sostenido por el adulto, se balancea y hace intentos de salto	15	A) Escaleras
9	<input type="checkbox"/> Pasa de sentado o de rodillas a de pie apoyándose en un mueble	18	<input type="checkbox"/> Sube y baja gateando las escaleras
10	<input type="checkbox"/> De pie, agarrado, levanta y apoya un pie (previo a marcha lateral)	18	<input type="checkbox"/> Sube con ayuda de una mano y apoyando la otra en la barandilla
12	<input type="checkbox"/> Inicia pasos laterales agarrándose a la barandilla de la cuna o del parque	18	<input type="checkbox"/> Baja con ayuda de una mano y apoyando la otra en la barandilla
12	<input type="checkbox"/> De pie apoyado en mesa baja, juega liberando una mano y apoyado en otra	18	<input type="checkbox"/> Sube un bordillo de 10 cm. sin ayuda
12	<input type="checkbox"/> De pie camina lateralmente con apoyo en mesa, sofá o mueble (prerrequisito de la marcha autónoma)	21	<input type="checkbox"/> Sube solo apoyándose en la barandilla
12	<input type="checkbox"/> De pie apoyado, se pone de puntillas para coger algo	21	<input type="checkbox"/> Baja solo apoyándose en la barandilla
12	<input type="checkbox"/> De pie apoyado dobla la espalda para agarrar y vuelve a la posición inicial	24	<input type="checkbox"/> Sube solo apoyándose en la pared
12	<input type="checkbox"/> Anda sujetándose en las dos manos del adulto (manos a la altura del pecho)	24	<input type="checkbox"/> Baja solo apoyándose en la pared
12	<input type="checkbox"/> Anda cuando el adulto le sujeta por las caderas	30	<input type="checkbox"/> Sube con la ayuda de la mano alternando los pies
12	<input type="checkbox"/> Anda cuando el adulto le agarra de una sola mano (a la altura de su pecho)	30	<input type="checkbox"/> Baja con ayuda de la mano alternando los pies
12	<input type="checkbox"/> Anda frontalmente cuando se apoya en un andador o banqueta siendo el adulto quien controla y dirige el apoyo	36	<input type="checkbox"/> Sube alternando los pies, apoyándose en barandilla
12	<input type="checkbox"/> Anda apoyado en andador o banqueta sin el control del adulto	36	<input type="checkbox"/> Baja alternando los pies apoyándose en barandilla
12	<input type="checkbox"/> Anda agarrado a un palo horizontal que sostiene el adulto		
12	<input type="checkbox"/> Da pasos de un mueble a otro que están esquinados apoyando las 2 manos		
12	<input type="checkbox"/> Es capaz de permanecer unos 3-4 segundos solo sin apoyo	15	B) Pelota
12	<input type="checkbox"/> Anda 3-4 pasos desde apoyado sobre su espalda en pared a un adulto	15	<input type="checkbox"/> Sentado, empuja o rueda la pelota al adulto
12	<input type="checkbox"/> Da 3-4 pasos de un adulto a otro	18	<input type="checkbox"/> Sentado, tira la pelota botándola
12	<input type="checkbox"/> Da unos pasos desde apoyado en un mueble a un adulto	18	<input type="checkbox"/> De pie arroja la pelota con las dos manos
12	<input type="checkbox"/> Da unos pasos desde un adulto a un mueble	18	<input type="checkbox"/> Avanza con la pelota dándole con el pie
12	<input type="checkbox"/> Da unos pasos desde un mueble a otro mueble	21	<input type="checkbox"/> Da patadas a la pelota por imitación
12	<input type="checkbox"/> Anda solo en un espacio amplio unos 3 metros en habitación o pasillo	24	<input type="checkbox"/> Da patadas a la pelota por orden verbal
12		24	<input type="checkbox"/> Lanza la pelota con ambas manos a un adulto (1 metro)
		24	<input type="checkbox"/> Golpea la pelota con palo o raqueta imitando a alguien
		30	<input type="checkbox"/> Encesta una pelota en un recipiente o cesta (1 metro)
		30	<input type="checkbox"/> Lanza la pelota hacia arriba con ambas manos
		30	<input type="checkbox"/> Lanza la pelota hasta 2 metros, con ambas manos
		36	<input type="checkbox"/> Agarra la pelota que le lanza el adulto, con ambas manos (1 metro)
		36	<input type="checkbox"/> Da 1-2 botes a la pelota
		36	<input type="checkbox"/> Chuta la pelota cuando está en movimiento (cuando viene hacia él)

II. MOTRICIDAD FINA

AT LEON

M

1. AGARRAR Y SOLTAR

- 3 ☐ Golpea un objeto que cuelga a la altura de su pecho (Gimnasio)
- 4 ☐ Tiende la mano y toca el objeto pero calcula mal todavía
- 5 ☐ Tiende la mano y agarra el objeto cerca de él (en la línea media)
- 6 ☐ Extiende totalmente el brazo para alcanzar agarrando el objeto
- 6 ☐ Agarra un cubo que está en una mesa
- 7 ☐ Extiende el brazo para agarrar un segundo objeto, lo alcanza y lo mantiene
- 7 ☐ Usa la mano como un "rastriero" agarrando objetos pequeños en superficie
- 7 ☐ Coge 2 cubos, uno en cada mano sobre la mesa
- 8 ☐ Agarra objetos extendiendo ambos brazos por encima de su cabeza
- 8 ☐ Agarra utilizando el dedo pulgar
- 8 ☐ Suelta sólo uno de los dos objetos que mantiene para agarrar un tercero (manipulación homolateral independiente)
- 8 ☐ Tira los objetos al suelo a modo de juego
- 9 ☐ Utiliza la prensión en pinza de "tijera", usando 3 dedos (pulgar, índice, medio)
- 9 ☐ Utiliza la pinza "inferior" (pulgar y lateral del índice)
- 10 ☐ Utiliza el dedo índice para hurgar (independencia del dedo índice)
- 12 ☐ Utiliza la pinza "superior" para agarrar objetos pequeños
- 12 ☐ Suelta un objeto dentro de un recipiente (cubo en taza)
- 12 ☐ Suelta varios objetos (cubos) en recipiente de forma sistemática e intencional
- 12 ☐ Mete objetos pequeños (en pinza) en frasco de boca estrecha, cogiéndolos de la mesa (frasco de 2.5 cm. de boca)
- 12 ☐ Imita una construcción (posa un objeto encima de otro con base más amplia)
- 15 ☐ Imita la construcción de una torre de 2 piezas (cubos de 2.5 cm. de lado)
- 18 ☐ Imita la construcción de una torre de 3-4 piezas
- 21 ☐ Imita la construcción de una torre de 5 cubos
- 24 ☐ Imita la construcción de una torre de 6 cubos
- 30 ☐ Imita la construcción de una torre de 8 cubos
- 36 ☐ Imita la construcción de una torre de 9-10 cubos

M

2. MANIPULACION

- 3 ☐ Mira sus manos en la línea media, moviéndolas y observándolas
- 4 ☐ Se lleva un objeto a la boca
- 5 ☐ Se coge la pierna o la rodilla con la mano

- 6 ☐ Juega con sus pies agarrándolos
- 7 ☐ Se lleva los pies a la boca
- 7 ☐ Golpea objetos contra una superficie, el suelo o la mesa (esquema vertical)
- 8 ☐ Golpea 2 objetos entre sí (esquema horizontal)
- 8 ☐ Manipula con las manos y con los dedos
- 9 ☐ Saca objetos de una caja pequeña (ajuste de la mano al hueco)
- 10 ☐ Saca anillas de un soporte
- 12 ☐ Mete anillas en un soporte con ligera ayuda
- 12 ☐ Pasa páginas de un cuento de cartón, manteniéndolo el adulto
- 15 ☐ Saca chinchetas de un tablero
- 15 ☐ Pulsa botones y clavijas con el dedo índice
- 15 ☐ Mete anillas en un vástago grande sin ayuda
- 15 ☐ Pasa páginas de un cuento de cartón él solo (puede pasar varias a la vez)
- 18 ☐ Pasa páginas de una revista, aunque no de una en una
- 18 ☐ Coloca 5 clavijas pequeñas y redondas en sus huecos
- 18 ☐ Mete anillas en vástago mediano
- 18 ☐ Abre cajones y puertas de armario (sentido exploratorio)
- 21 ☐ Mete cuentas pequeñas en vástago pequeño (en pinza)
- 21 ☐ Mete monedas en una hucha cogiéndolas de la mesa
- 21 ☐ Abre un grifo convencional rotando su muñeca
- 21 ☐ Abre y cierra diferentes tipos de cajas y sistemas de apertura
- 24 ☐ Llena un cubo de arena con una pala
- 24 ☐ Pasa páginas de un abanico en un cuento de cartón
- 24 ☐ Gira el pomo o abre la manilla de una puerta rotando el antebrazo
- 30 ☐ Mete chinchetas en un tablero (en pinza) siguiendo una línea
- 36 ☐ Amasa plastilina (hace churros)

M

3. COORDINACION BIMANUAL

- 3 ☐ Levanta ambas manos cuando se le ofrece un objeto en la línea media
- 3 ☐ Junta las manos en la línea media
- 4 ☐ Pone ambas manos sobre un juguete en la línea media
- 6 ☐ Mantiene un objeto en cada mano al dárselos
- 7 ☐ Se pasa un objeto de una mano a otra
- 7 ☐ Puede coger por sí mismo alternativamente un objeto en cada mano
- 8 ☐ Golpea 2 objetos entre sí (anillas, cubiletes, sonajeros)
- 8 ☐ Da palmas con las manos y dedos abiertos (pueden hacer ruido)
- 9 ☐ Agarra y golpea 2 cubos pequeños entre sí, haciendo ruido
- 12 ☐ Emplea ambas manos en realizar una acción (coger y tirar una pelota, tocar un tambor con 2 palillos, abrir y cerrar un acordeón pequeño)
- 12 ☐ Juega con objetos en la línea media, con una sostiene y con otra manipula
- 15 ☐ Separa cuentas unidas a presión
- 15 ☐ Mantiene un palo en una mano y con la otra coloca una anilla o viceversa
- 18 ☐ Pasa un lápiz por un agujero hecho en un trozo de cartón
- 21 ☐ Une cuentas que se ensamblan a presión
- 24 ☐ Desenrosca las tapas de botes pequeños (con un solo giro de muñeca)
- 24 ☐ Ensarta 2 o mas bolas/cuentas en cordel rígido
- 24 ☐ Ensarta 2 o mas bolas/cuentas en cordel semirígido (cable)
- 24 ☐ Enhebra una tabla de cosido
- 30 ☐ Corta trocitos de papel con los dedos
- 30 ☐ Ensarta 2 o mas bolas/cuentas en cordón blando (cuerda)
- 30 ☐ Enrosca las tapas de botes pequeños (doble giro)
- 36 ☐ Desenrosca tornillos (varios giros)
- 36 ☐ Enrosca tornillos (varios giros)

4. VISOMOTRICIDAD

A) Imitación de construcciones

- 21 ☐ Imita la construcción de una torre de 4 cubos (construcción vertical)
- 24 ☐ Imita la construcción de un tren con 4 cubos (construcción horizontal)
- 30 ☐ Imita la construcción de un tren con chimenea (5 cubos)

- 30 ☐ Imita la construcción de una silla (3 cubos)
- 30 ☐ Imita la construcción de un puente (3 cubos)
- 30 ☐ Imita la construcción de un modelo usando 2 pares de objetos idénticos
- 36 ☐ Imita la construcción de un puente con 5 cubos
- 36 ☐ Imita la construcción de un modelo usando 3 pares de objetos idénticos

B) Imitación de trazos

- 12 ☐ Presta atención al acto de garabatear cuando lo hace un adulto
- 15 ☐ Garabatea débilmente después de una demostración
- 18 ☐ Garabatea espontáneamente y con trazo enérgico
- 21 ☐ Imita hacer puntos y rayas sin una dirección determinada
- 24 ☐ Imita la realización de un trazo vertical
- 24 ☐ Imita la realización de un trazo horizontal
- 24 ☐ Imita la realización de un trazo circular
- 30 ☐ Une 2 puntos con una línea (horizontal o vertical)
- 30 ☐ Imita la realización de un círculo (sin cerrar)
- 36 ☐ Imita la realización de un círculo (con cierre)
- 36 ☐ Imita la realización de una cruz
- 36 ☐ Copia un círculo
- 36 ☐ Imita la realización de trazos angulosos, tipo montañas
- 36 ☐ Pone ojos, pelo, boca, nariz y orejas si le dibujamos el contorno de una cara (o al menos señala dónde hay que hacerlo)
- 36 ☐ Imita la unión de 2 trazos (circular y vertical) para realizar la figura de un globo o un árbol

III. COGNICION

AT LEON

M

1. FIJACION Y SEGUIMIENTO VISUAL

- 1 ☐ Fija la mirada en el rostro de la madre momentáneamente
- 2 ☐ Fija la mirada en el rostro de la madre durante al menos 15 segundos
- 2 ☐ Sigue un ☐ objeto / ☐ persona en una trayectoria de 45°
- 2 ☐ Sigue un ☐ objeto / ☐ persona en una trayectoria de 90°
- 3 ☐ Sigue un ☐ objeto / ☐ persona en una trayectoria de 180°
- 3 ☐ Coordina correctamente ojos y cabeza (cuello) en el seguim. visual (180°)
- 3 ☐ Sigue un objeto en sentido vertical (desde pecho hasta encima de cabeza)
- 4 ☐ Sigue un objeto en sentido de aspa (4 puntos cardinales)
- 4 ☐ Sigue con la mirada un objeto que se mueve en círculo
- 4 ☐ Fija la mirada en objetos pequeños en superficie (un cubo, un caramelo...)
- 5 ☐ Fija la mirada en objetos muy pequeños en superficie (una canica...)
- 5 ☐ Sigue con la mirada una canica que se desplaza por la superficie
- 6 ☐ Sigue movimientos rápidos de personas y objetos hasta 2 metros
- 6 ☐ Sigue mirando hacia el lugar donde ha desaparecido la persona con la que está interactuando (detrás de la puerta, del sofá...)

M

2. LOCALIZACION AUDITIVA

- 1 ☐ Reacciona al ruido de una campana o sonajero
- 1 ☐ Reacciona a la voz inmovilizándose
- 2 ☐ Localiza el ☐ sonido / ☐ voz en un arco de 45°
- 3 ☐ Localiza el ☐ sonido / ☐ voz en un arco de 90°
- 3 ☐ Localiza el ☐ sonido / ☐ voz en un arco de 180°
- 4 ☐ Localiza un ☐ sonido / ☐ voz encima de su cabeza (ojos hacia arriba)
- 4 ☐ Localiza un sonido en su abdomen estando boca arriba (ojos hacia abajo)
- 4 ☐ Localiza rápidamente a la persona que le llama en un arco de 180°
- 5 ☐ Localiza el sonido de un objeto presentado a la altura de los hombros
- 5 ☐ Localiza el sonido de un objeto presentado en lateral a la altura de su cintura
- 6 ☐ Mira alternativamente a un objeto y otro que producen sonidos en 180°
- 6 ☐ Si se le cae un objeto o lo tira, lo localiza en el suelo

M

3. PERMANENCIA DEL OBJETO

- 6 ☐ Retira el paño de la cara de otra persona (Juego de cucu)
- 6 ☐ Destapa y encuentra un objeto de su interés parcialmente escondido
- 7 ☐ Destapa un objeto escondido totalmente, debajo de un pañuelo
- 9 ☐ Encuentra un objeto debajo de una taza o dentro de ella (sin verlo)
- 12 ☐ Encuentra un objeto abriendo la tapa de una caja
- 15 ☐ Encuentra un objeto escondido en 2 lugares, con desplazamiento invisible
- 18 ☐ Encuentra un objeto bajo de 1 de 3 tapas tras búsqueda sistemática

M

4. RESOLUCION DE PROBLEMAS

- 3 ☐ Repite una actividad que produce un resultado interesante (objeto colgante)
- 3 ☐ Repite una acción con resultado interesante (mirar y golpear sonajero)
- 6 ☐ Usa la mirada para que el adulto repita un juego de su interés
- 8 ☐ Suelta un objeto para agarrar otro (cuando tiene 2)
- 9 ☐ Usa la conducta de soporte (tira del mantel para conseguir el objeto)
- 9 ☐ Tira de un cordel (horizontal) para conseguir un objeto o producir un efecto
- 9 ☐ Lo mismo pero en sentido vertical
- 10 ☐ Supera o aparta obstáculos para conseguir un juguete
- 12 ☐ Repite una actividad que ha provocado una reacción en los demás
- 15 ☐ Utiliza a los adultos para resolver problemas (le mira o le da el juguete)
- 18 ☐ Imita la acción del adulto para resolver problemas (volcar, desenvolver, abrir)
- 21 ☐ Resuelve problemas sencillos sin ayuda del adulto
- 21 ☐ Adopta un método apropiado para meter un collar en frasco de boca estrecha
- 24 ☐ Usa instrumentos como medio de resolver problemas (palo, banqueta, rastro)
- 36 ☐ Usa el palo y la banqueta conjuntamente para conseguir un objeto

M

5. COMPRENSION ESPACIAL

- 3 ☐ Cambia su atención de un objeto a otro al presentarle el segundo
- 4 ☐ Busca o intenta tocar objetos que no ve y tocan su cuerpo (en el pecho)
- 5 ☐ Busca o intenta tocar objetos que no ve y tocan su cuerpo (brazo, pierna)
- 6 ☐ Busca o intenta tocar objetos que desaparecen de su vista haciendo ruido
- 7 ☐ Busca o intenta tocar objetos que desaparecen de su vista sin hacer ruido
- 9 ☐ Busca en la dirección del objeto que se cae lejos o rueda a otro lugar
- 10 ☐ Busca objetos que han salido de su campo visual (detrás de él, del adulto)
- 12 ☐ Recupera un objeto metiendo la mano, sin mirar (bolsillo de camisa de adulto)
- 15 ☐ Alcanza un objeto desde detrás de un obstáculo, sin mirar, palpando
- 18 ☐ Se desplaza alrededor de un obstáculo (sofá) para encontrar el objeto
- 18 ☐ Cuando se le pide busca objetos conocidos en sus lugares habituales

21

- ☐ Cuando se le pide busca objetos conocidos en lugares habituales en otra habitación
- 21 ☐ Guarda los objetos en su sitio habitual
- 24 ☐ Usa herramientas para solucionar problemas espaciales (palo o taburete)
- 24 ☐ Se orienta siguiendo instrucciones relacionadas con diferentes zonas y espacios de la casa
- 36 ☐ Sigue instrucciones donde van incluidos conceptos espaciales del tipo: encima, debajo, dentro (vete a la habitación y pon el ___ encima de ___)
- 36 ☐ Pasa por un eje 5 anillas o 5 cubiletes en tamaño decreciente

M

6. JUEGO

A) Juego Funcional

- 15 ☐ Imita acciones relacionadas con la función de objetos: ☐ cepillo - peine, ☐ taza, ☐ cuchara, ☐ muñeco, ☐ tambor, ☐ piano, ☐ xilófono, ☐ coche, ☐ lápiz, ☐ pelota, ☐ teléfono, ☐ pañuelo, ☐ cuento...
- 18 ☐ Imita el comportamiento del adulto utilizando accesorios: escoba, fregona, plumero, bayeta, colonia, cepillo dientes, sombrero, cubo de basura...

B) Juego de Causalidad

- 15 ☐ Realiza juegos de causa efecto del tipo: piano, interruptor de la luz, timbre de la puerta, botón del ascensor, mando a distancia, muñeco de goma...
- 18 ☐ Realiza acciones de planchas de actividades con varios botones y efectos
- 21 ☐ Otras acciones: abrir y cerrar grifos, abrir y cerrar el tapón de la bañera,...
- 21 ☐ Otras acciones: lanzar piedras al agua, tirar bolos con pelota...
- 24 ☐ Otras acciones: soltar pelota o canica por tobogán o plano inclinado
- 24 ☐ Otras acciones: maniobrar coche con mando a distancia

C) Juego Relacional Pre simbólico

- 18 ☐ Relaciona 2 objetos funcionales: muñeca-cuchara, cuchara-plato, biberón-oso, muñeco-cuna...
- 24 ☐ Relaciona 2 objetos funcionales: fregona-cubo, cubo-pala, llave-cerradura

D) Juego Simbólico

- 30 ☐ Habla con muñecas o hace que se relacionen entre si (muñeca, cuna, platos, biberón, coches, granja, animales de plástico, marionetas, ropa de muñecas...)
- 36 ☐ Relaciona 3 objetos funcionales con una secuencia lógica (le da el biberón a la muñeca y después la mete en la cuna)
- 36 ☐ Habla por teléfono de forma simbólica
- 36 ☐ Realiza una secuencia lógica de 3-4 acciones simbólicas

M

7. DESARROLLO PERCEPTIVO - CONCEPTUAL

- 18 ☐ Encaja 1 pieza en el tablero escavado de 3 piezas geométricas
- 21 ☐ Encaja 2 piezas en el tablero escavado de 3 piezas geométricas
- 24 ☐ Encaja 3 piezas en el tablero escavado de 3 piezas geométricas
- 24 ☐ Encaja 2 - 3 piezas en tablero escavado de 6 piezas geométricas
- 24 ☐ Clasifica objetos por categoría (frutas, animales, objetos...)
- 24 ☐ Clasifica piezas de 2 colores
- 24 ☐ Clasifica piezas de 2 tamaños
- 24 ☐ Clasifica piezas de 2 formas
- 30 ☐ Clasifica piezas de 4 colores
- 30 ☐ Clasifica piezas de 3 tamaños
- 30 ☐ Clasifica piezas de 3 formas
- 30 ☐ Encaja 6 piezas geométricas en tablero escavado
- 30 ☐ Encaja 4 piezas irregulares en tablero escavado
- 30 ☐ Empareja 6 imágenes en un lotto
- 30 ☐ Empareja 4 piezas de animales con sus fotografías
- 30 ☐ Realiza un puzzle de 3 piezas de la figura humana en tablero escavado
- 36 ☐ Encaja 6 - 8 piezas irregulares en tablero escavado
- 36 ☐ Empareja 12 imágenes en un lotto
- 36 ☐ Realiza puzzles de 2 piezas con corte vertical, horizontal o diagonal
- 36 ☐ Realiza un puzzle de 6 piezas de la figura humana en tablero escavado
- 36 ☐ Realiza puzzles de 5 piezas iguales pero con tamaño decreciente
- 36 ☐ Clasifica piezas con arreglo a 2 criterios: cuadrados rojos, círculos grandes
- 36 ☐ Discrimina 2 colores
- 36 ☐ Discrimina 2 formas
- 36 ☐ Discrimina 2 tamaños
- 36 ☐ Discrimina el concepto de uno - muchos
- 36 ☐ Discrimina el concepto de 1 y 2
- 36 ☐ Cuenta hasta 5
- 36 ☐ Discrimina conceptos contrarios: grande-pequeño, gordo-delgado, lleno-vacío, encima-debajo...

IV. LENGUAJE

AT LEON

M

1. SONIDOS Y VOCABULARIO

- 1 ☐ Emite sonidos guturales
- 2 ☐ Dispone de señas lógicas para expresar hambre, aflicción, placer...
- 2 ☐ Usa vocalizaciones de placer (a, e, o).
- 3 ☐ Usa hasta 4 vocalizaciones abiertas diferentes (aaa, eee, eoa)
- 4 ☐ Chilla cuando quiere algo o por placer
- 5 ☐ Usa sonidos vocálicos intermedios
- 6 ☐ Aparece el balbuceo (repetición de series del mismo sonido)
- 7 ☐ Vocaliza 4 o más sílabas diferentes
- 7 ☐ Soliloquios: lenguaje propio en solitario
- 8 ☐ Repite sílabas labiales fundamentalmente papapa, mamama, baba...
- 9 ☐ Repite bisílabas, labiales, dentales, y nasales (P,T,B,D,N,M)
- 10 ☐ Usa palabras de 2 sílabas (tata, papa, mama) de forma todavía inespecífica
- 12 ☐ Emplea 1 o 2 palabras con sentido referencial (persona, comida u objeto)
- 12 ☐ Emplea 3 o más palabras con sentido referencial
- 12 ☐ Emplea 2 o más sonidos onomatopéyicos para designar objetos o animales
- 12 ☐ Usa una jerga propia ininteligible donde pueden incluirse bisílabas
- 15 ☐ Utiliza 5 o más palabras funcionales
- 18 ☐ Utiliza 10 o más palabras, señas u onomatopeyas
- 18 ☐ Emplea el NO y el SI con sentido ante preguntas (verbal o gestual)
- 21 ☐ Utiliza unas 20 palabras, señas u onomatopeyas
- 24 ☐ Utiliza unas 50 palabras
- 24 ☐ Utiliza algún pronombre (mío)
- 24 ☐ Utiliza algún artículo acompañando al sustantivo
- 30 ☐ Usa unas 200 palabras
- 30 ☐ Utiliza otros pronombres (yo, me, tu)
- 30 ☐ Usa formas plurales
- 36 ☐ Usa posesivos (mío, tuyo)
- 36 ☐ Usa preposiciones (a, por, para, con)
- 36 ☐ Usa demostrativos (este, ese)
- 36 ☐ Usa gerundios para describir acciones representadas
- 36 ☐ Usa nombres de categoría (animales, juguetes...)
- 36 ☐ Hace preguntas: qué, dónde, quién

M

2. IMITACION VERBAL Y GESTUAL

- 2 ☐ Imita movimientos casuales de abrir la boca y/o sacar la lengua
- 3 ☐ Atiende a una persona que habla y gesticula al menos durante 1 minuto
- 4 ☐ Se producen vocalizaciones como respuesta al hablante
- 5 ☐ Repite los sonidos que acaba de vocalizar cuando el adulto lo imita
- 6 ☐ Continúa haciendo un movimiento si el adulto lo imita
- 7 ☐ Imita una acción que pertenece al repertorio habitual del niño
- 8 ☐ Imita un sonido o sílaba, siempre que sea del repertorio habitual del niño
- 9 ☐ Imita sílabas labiales de su repertorio cuando inicia el adulto
- 10 ☐ Imita movimientos desconocidos (golpes en mesa, palmas, manos arriba...)
- 10 ☐ Imita palabras conocidas de 2 sílabas (papa, mama, tata)
- 12 ☐ Imita vocalizaciones abiertas y cerradas, exclamaciones o gestos faciales
- 12 ☐ Imita inflexiones de voz o tonos cantados
- 12 ☐ Imita algún sonido onomatopéyico (animal u objeto: perro / coche...)
- 15 ☐ Imita palabras conocidas formadas por 2 sílabas diferentes
- 15 ☐ Imita palabras conocidas que oye en una conversación o los gestos que observa en los demás al hablar (de su repertorio)
- 18 ☐ Imita movimientos nuevos visibles, sobre el propio cuerpo (anilla en brazo)
- 18 ☐ Imita acciones completas: soplar, poner "morritos"...
- 18 ☐ Imita sonidos del entorno mientras juega (animales, motores, reloj, teléfono)
- 18 ☐ Imita palabras nuevas sencillas (bisílabas), bien la primera o última sílaba
- 21 ☐ Imita frases de 2 palabras (de su repertorio)
- 21 ☐ Imita movimientos nuevos complejos (brazos en cruz, manos tras cabeza...)
- 24 ☐ Imita palabras trisílabas
- 24 ☐ Imita las 5 vocales
- 30 ☐ Imita modelos vistos en imágenes (de acciones sencillas)
- 30 ☐ Imita un modelo rítmico sencillo (en xilófono)
- 30 ☐ Imita frases de 3 palabras
- 36 ☐ Imita frases de 4 palabras

M

3. COMPRENSION

- 2 ☐ Responde a la voz de la madre y a los sonidos cesando la actividad
- 3 ☐ Escucha al hablante centrando su atención durante un espacio prolongado
- 4 ☐ Localiza al hablante cuando le habla o le reclama
- 5 ☐ Va reconociendo la voz de la madre diferenciándola de otras desconocidas
- 6 ☐ Detiene su actividad al llamarle por su nombre
- 7 ☐ Se vuelve en la dirección que oye decir su nombre (esquina de la habitación)
- 8 ☐ Realiza un gesto o sonido cuando se le indica verbalmente (tostitas, lobitos...)

- 9 ☐ Comprende una prohibición
- 10 ☐ Responde a una instrucción de tipo social: di adiós o similar
- 11 ☐ Identifica a una persona familiar por el nombre (Papa, hermano) u objeto significativo (¿dónde está el osito?)
- 12 ☐ Responde a la instrucción de "Dame" cuando le acerca la mano
- 12 ☐ Identifica 3 objetos habituales por el nombre
- 12 ☐ Identifica 1 parte de su cuerpo
- 15 ☐ Sigue órdenes de 1 acción: ven, siéntate, baila, cómo hace...
- 15 ☐ Indica su edad levantando el dedo índice
- 15 ☐ Mantiene interés por imágenes de cuentos y pone el dedo índice sobre alguna
- 18 ☐ Sigue órdenes de 1 acción contextual (coge la muñeca, dame el coche, cierra la puerta, dáselo a papá, suena los mocos...)
- 18 ☐ Identifica la mayoría de los objetos comunes cuando se le nombran, mirando o bien señalándolos con su dedo índice
- 18 ☐ Identifica 1 imagen entre 2
- 18 ☐ Señala 5 partes de su cuerpo
- 18 ☐ Señala 5 partes del cuerpo en otra persona o muñeco
- 18 ☐ Se señala a sí mismo cuando le preguntan dónde está (su nombre)
- 21 ☐ Identifica 1 imagen entre 4 (al menos 15 dibujos)
- 21 ☐ Identifica 4-6 animales en imagen
- 21 ☐ Identifica 5 partes del cuerpo en la fotografía o dibujo de un niño
- 21 ☐ Sigue órdenes de 1 acción y 1 objeto: sienta a la muñeca, métela en la cuna, dale de comer, de beber,...(eligiendo el objeto correspondiente)
- 24 ☐ Sigue órdenes relacionadas: vete a... y trae el..., coge el... y ponlo en...
- 30 ☐ Identifica la mayoría de los objetos en imagen (cuentos complejos)
- 30 ☐ Identifica acciones sencillas representadas en imagen
- 36 ☐ Sigue órdenes de 3 partes: 2 objetos y 1 acción, 1 objeto y 2 acciones, 2 objetos y 2 acciones

M

4. COMUNICACION

- 1 ☐ Llanto diferente para expresar estados diferentes
- 2 ☐ Signos vocálicos de placer
- 3 ☐ Sonríe en respuesta al que habla
- 3 ☐ Protesta en respuesta ante algunas acciones
- 4 ☐ Vocaliza como respuesta al hablante
- 4 ☐ Repite vocalizaciones o gestos que producen reacciones
- 5 ☐ Protesta cuando se le quita un objeto
- 6 ☐ Toma la iniciativa vocalizando para iniciar el contacto social
- 6 ☐ Indica interés por un objeto, vocalizando, intentando cogerlo...
- 6 ☐ Pide que continúe una acción por medio de gestos, miradas o vocalizaciones
- 7 ☐ Espera su turno cuando juega con un adulto (Juego del cucu - tras)
- 8 ☐ Solicita las cosas orientando la atención del adulto (mira al objeto y al adulto)
- 9 ☐ Vocaliza o protesta cuando el adulto que le atiende se prepara para irse
- 9 ☐ Utiliza la mirada para elegir a la persona con la que desea comunicarse
- 9 ☐ Cambia de entonación para comunicar la intensidad de sus deseos (vocaliza, grita, llora, vuelve a gritar)
- 9 ☐ Levanta los brazos para que le cojan sin que le de la pauta el adulto
- 10 ☐ Trata de bajarse del suelo dándose la vuelta o zafándose del adulto
- 12 ☐ Utiliza palabras o gestos para comunicar sus deseos
- 12 ☐ Apunta con la mano para pedir
- 15 ☐ Apunta con el dedo índice para solicitar
- 15 ☐ Apunta con el dedo índice para mostrar algo de su interés
- 18 ☐ Solicita la ayuda del adulto para explorar, vocalizando o gestualizando
- 18 ☐ Utiliza modelos de inflexión cuando vocaliza o emplea gestos como si intentara comunicarse
- 18 ☐ Saluda a las personas con gestos o vocalizaciones apropiadas
- 18 ☐ Se dirige al adulto para conseguir información con una mirada interrogativa, una inflexión vocal o con palabras
- 21 ☐ Responde afirmativa o negativamente ante preguntas (verbal o gestual)
- 21 ☐ Emplea una frase de 2 palabras o gestos para designar o declarar algo
- 21 ☐ Une 2 palabras o gestos con sentido peticional (mama agua, vamos calle)
- 21 ☐ Saluda o se despide con palabras o gestos espontáneamente y en el momento apropiado
- 24 ☐ Responde con un "No" para protestar o cuando no quiere hacer algo
- 24 ☐ Emplea palabras espontáneamente mientras juega
- 30 ☐ Comunica algún acontecimiento ocurrido en el pasado reciente
- 30 ☐ Responde a preguntas del tipo: qué es (objeto), qué hace (acción), dónde está (localización), de quién es (posesión), quién es (identidad)
- 30 ☐ Verbaliza en monólogo sus actos, dirigiendo su acción a través del lenguaje
- 36 ☐ Utiliza verbos para describir lo que está haciendo o lo que ve en imágenes
- 36 ☐ Describe lo que ha hecho cuando se le pide (frase de hasta 4 palabras)

V. ADAPTACION SOCIAL

AT LEON

	1. AUTONOMIA		2. SOCIABILIDAD
M		M	
	A) General <input type="checkbox"/> Se duerme solo al dejarle despierto en su cuna <input type="checkbox"/> Se entretiene solo durante breves periodos de tiempo (3-5 minutos) <input type="checkbox"/> Se aleja del adulto estando los dos en la misma habitación <input type="checkbox"/> Se entretiene solo durante periodos prolongados de tiempo (10 minutos) <input type="checkbox"/> Explora sin reposo lo cercano, lo inmediato, sin demandar al adulto <input type="checkbox"/> Comunica sus preferencias (juguetes, alimentos, cuentos...) <input type="checkbox"/> Coge sus juguetes de la cesta, cajón o si no se los pide al adulto <input type="checkbox"/> Se entretiene jugando solo al menos 15 minutos <input type="checkbox"/> Inicia juegos propios de forma independiente (relacionales, pre-simbólicos) <input type="checkbox"/> Se acerca a otro niño o a un adulto para pedir o iniciar un juego <input type="checkbox"/> Explora toda la casa (rincones, muebles, cajones, habitaciones...) <input type="checkbox"/> Se opone a que le den de comer, desea hacerlo solo <input type="checkbox"/> Pide de comer o beber o que se ha hecho caca <input type="checkbox"/> Se interesa por acercarse a otros niños e iniciar algún juego en el parque <input type="checkbox"/> Acepta la separación de sus padres en contextos familiares B) Alimentación <input type="checkbox"/> Chupa la tetina o pezón uniformemente <input type="checkbox"/> Disminuye el "hociqueo" en la búsqueda (pérdida de reflejos orales) <input type="checkbox"/> Mantiene y juega con el biberón acariciándolo <input type="checkbox"/> Se inicia en la alimentación con cuchara <input type="checkbox"/> Mastica con movimiento vertical y deglute papillas espesas (con cierre bucal) <input type="checkbox"/> Bebe de una taza sostenida por un adulto <input type="checkbox"/> Mordisquea una galleta o trozo de pan duro <input type="checkbox"/> Coge una galleta, muerde un trozo, la mantiene, la mastica y la deglute <input type="checkbox"/> Sostiene el biberón y trata de elevarlo para beber, aunque no lo consiga <input type="checkbox"/> Bebe de una taza con pitorro o biberón con mínima ayuda <input type="checkbox"/> Coge con los dedos comida de un plato, la mastica y la traga (usando pinza) <input type="checkbox"/> Mastica sólidos suaves (tortilla, arroz, pasta, pan, jamón, queso fresco...) <input type="checkbox"/> Sostiene un vaso y bebe solo o bien bebe con autonomía en el biberón <input type="checkbox"/> Se lleva la cuchara a la boca cuando se la cargan de papilla espesa <input type="checkbox"/> Se lleva el tenedor a la boca cuando está pinchado <input type="checkbox"/> Pincha él solo con el tenedor y se lo lleva a la boca <input type="checkbox"/> Carga un poco de papilla con la cuchara y se la lleva a la boca <input type="checkbox"/> Mastica bien varios tipos de alimentos (frutas, pescado, queso, patatas, pasta) <input type="checkbox"/> Deja de tomar el biberón para comer y beber <input type="checkbox"/> Posa en la mesa el vaso o la taza después de beber <input type="checkbox"/> Come prácticamente solo con cuchara un producto espeso (yogur / petit) <input type="checkbox"/> Tiene autonomía en el uso de la taza, el tenedor (pinchando) y la cuchara <input type="checkbox"/> Bebe en pajita <input type="checkbox"/> Usa la cuchara y el tenedor (cargando) sin apenas derramar C) Vestido e Higiene <input type="checkbox"/> Colabora un poco a la hora de vestirse: pone el brazo o el pie <input type="checkbox"/> Colabora mejor en el vestido: estira el brazo y saca las manos de las mangas <input type="checkbox"/> Colabora al lavarse y secarse las manos <input type="checkbox"/> Se quita los calcetines, el gorro e intenta quitarse los zapatos <input type="checkbox"/> Se quita la camiseta de la cabeza cuando están quitadas las mangas <input type="checkbox"/> Se siente incómodo y protesta al haberse hecho "caca" <input type="checkbox"/> Permite que alguien le cepille los dientes <input type="checkbox"/> Se lava las manos y se las seca con supervisión <input type="checkbox"/> Se limpia la nariz y se suena si se le da un pañuelo <input type="checkbox"/> Coge la toalla, se seca y la coloca en su sitio <input type="checkbox"/> Usa la servilleta si se le recuerda <input type="checkbox"/> Usa la servilleta sin recordárselo <input type="checkbox"/> Se lava los brazos y las piernas en el baño <input type="checkbox"/> Se cepilla los dientes siguiendo instrucciones <input type="checkbox"/> Se limpia y suena la nariz con autonomía E) Control de esfínteres <input type="checkbox"/> Es regular en la defecación <input type="checkbox"/> Se siente incómodo al haberse hecho "caca", gestualizando o señalando <input type="checkbox"/> Asocia el orinal con hacer "caca" si le ponemos a su hora habitual, el 50% de las veces <input type="checkbox"/> Asocia el orinal con hacer "pis" si le ponemos entre horas <input type="checkbox"/> Dice "caca" o pide que le cambien después de haberse ensuciado <input type="checkbox"/> Sin pañal, pide pis o se señala después de haberse mojado <input type="checkbox"/> Sin pañal, pide "caca" justo antes de hacerla pero todavía hay accidentes <input type="checkbox"/> Sin pañal, anticipa y avisa verbal o gestualmente cuando quiere hacer "caca" <input type="checkbox"/> Sin pañal, anticipa y avisa verbal o gestualmente cuando quiere hacer pis <input type="checkbox"/> Va a hacer "pis" y "caca" él solo o pide que le lleven al aseo y tiene autonomía para bajarse y subirse un pantalón elástico	<input type="checkbox"/> Deja de llorar al ver el biberón o el pecho <input type="checkbox"/> Deja de llorar y se calma al hablarle o cogerle en brazos <input type="checkbox"/> Reacciona con animación cuando nos aproximamos a él <input type="checkbox"/> Circunstancialmente, puede calmarse por sí mismo, solo con hablarle <input type="checkbox"/> Se anima ante los preparativos de la comida <input type="checkbox"/> Denota tener conciencia de la novedad de una situación <input type="checkbox"/> Comienza a sonreír como respuesta a estímulos auditivos y táctiles <input type="checkbox"/> Comienza a sonreír ante una sola mirada o sonrisa del adulto <input type="checkbox"/> Ríe a carcajadas ante juegos físicos y sociales <input type="checkbox"/> Se enfada o llora al dejar de jugar con él <input type="checkbox"/> Sonríe a su imagen vista en el espejo <input type="checkbox"/> Participa en juegos corporales (caballito, aserrín...) tratando que continúen <input type="checkbox"/> Muestra interés por los ruidos exteriores (reacción de orientación) <input type="checkbox"/> Se enfada si la persona que le atiende le deja solo y se va a otro lugar <input type="checkbox"/> Se enfada si le quitan algo que tiene en la mano <input type="checkbox"/> Llama la atención vocalizando, sonriendo, con gestos corporales o mirando <input type="checkbox"/> Mira lo que le señala el adulto con el dedo <input type="checkbox"/> Diferencia entre las caras conocidas y extrañas respondiendo diferentemente <input type="checkbox"/> Toca con los dedos su imagen en el espejo, como explorándola <input type="checkbox"/> Busca activamente el contacto con las personas <input type="checkbox"/> Participa y realiza algún juego sencillo de interacción social: cucú (se tapa), lobitos, este fue a por leña, tostitas... <input type="checkbox"/> Diferencia a los extraños reaccionando a veces con ansiedad <input type="checkbox"/> Juega a tirar sus juguetes al suelo, con intención, para que se lo recojan <input type="checkbox"/> Responde a los brazos extendidos del adulto, extendiendo los suyos <input type="checkbox"/> Tiende los brazos sin la pauta del adulto o provoca para que se le coja <input type="checkbox"/> Repite actos que han causado risa en el entorno <input type="checkbox"/> Mira lo que mira el adulto sin que éste se lo indique con el dedo <input type="checkbox"/> Inicia un juego espontáneamente (tostas, cucú...) para atraer la atención <input type="checkbox"/> Da un juguete o comida cuando se le pide <input type="checkbox"/> Comparte algo espontáneamente con adultos (alimento en boca del adulto) <input type="checkbox"/> Expresa afecto, acercando la cara o acoplándose al cuello del adulto <input type="checkbox"/> Ofrece un juguete al adulto para que juegue con él <input type="checkbox"/> Pide algo de su interés, señalando con el dedo índice <input type="checkbox"/> Muestra algo de su interés, señalando con el dedo índice <input type="checkbox"/> Mueve el cuerpo al ritmo de la música <input type="checkbox"/> Empieza a jugar al lado de otro niño, pero en paralelo <input type="checkbox"/> Conduce al adulto hacia el objeto que desea, en otra habitación <input type="checkbox"/> Le gusta ayudar en tareas domésticas sencillas (limpiar, barrer, meter en la lavadora, llevar el pañal a la basura, ayudar a poner la mesa...) <input type="checkbox"/> Le gusta "actuar" para los demás, demostrando sus "gracias" <input type="checkbox"/> Colabora a la hora de guardar y recoger sus juguetes <input type="checkbox"/> Comparte con otros niños juguetes o comida si se le pide <input type="checkbox"/> Tiene sentido de propiedad sobre sus cosas <input type="checkbox"/> Capta las emociones de los que le rodean <input type="checkbox"/> Trata de consolar al adulto si hace como que llora <input type="checkbox"/> Imita el juego de otros niños de su edad <input type="checkbox"/> Expresa sentimientos, deseos y quejas <input type="checkbox"/> Juega colaborando con compañeros y comienza a respetar su turno <input type="checkbox"/> Conoce y canta algunas canciones	

EVALUACION CUALITATIVA

AT LEON

- ☐ *Atención:*
- ☐ *Imitación:*
- ☐ *Seguimiento de instrucciones:*
- ☐ *Colaboración:*
- ☐ *Perseverancia:*
- ☐ *Tolerancia a la frustración:*
- ☐ *Control y exploración del entorno:*
- ☐ *Interacción con los niños:*
- ☐ *Interacción con los adultos:*
- ☐ *Interacción con los juguetes:*
- ☐ *Actitud ante actividades y juegos:*
- ☐ *Control emocional / afectividad:*
- ☐ *Capacidad de disfrute:*
- ☐ *Respeto de límites:*
- ☐ *Autonomía e independencia:*
- ☐ *Flexibilidad, adaptación a cambios:*
- ☐ *Alimentación:*
- ☐ *Sueño:*
- ☐ **OBSERVACIONES:**

HOJA DE REGISTRO DE PROGRESOS Y PERFIL DEL DESARROLLO

AT LEON

SECUENCIAS DEL DESARROLLO		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	15	18	21	24	30	36
MOTRICIDAD GRUESA	1. Control cefálico y de tronco																	
	2. Sedestación																	
	3. Volteo																	
	4. Arrastre y gateo																	
	5. Cambios posturales																	
	6. Postura erecta y marcha																	
	7. Marcha, equilibrio y coordinación																	
	8. Aparatos																	
MOTR. FINA	1. Agarrar y soltar																	
	2. Manipulación																	
	3. Coordinación bimanual																	
	4. Visomotricidad																	
COGNICIÓN	1. Fijación y seguimiento visual																	
	2. Localización auditiva																	
	3. Permanencia del objeto																	
	4. Resolución de problemas																	
	5. Comprensión espacial																	
	6. Juego																	
	7. Conceptos																	
LENGUAJE	1. Sonidos y vocabulario																	
	2. Imitación verbal y gestual																	
	3. Comprensión																	
	4. Comunicación																	
A. S.	1. Autonomía																	
	2. Sociabilidad																	

Puntuación:

- : Habilidad adquirida de forma completa e independiente
- ▲: Habilidad iniciada, lograda solo con ayuda o en proceso de desarrollo
- : Habilidad no iniciada (sin puntuar)

NOTA: Las habilidades subrayadas generalmente actúan como prerrequisitos de objetivos superiores o bien como habilidades de especial relevancia para el desarrollo.